CD-ROM MELLÉKLET: JÁTÉKOK, SEGÉDPROGRAMOK, KIEGÉSZÍTŐK

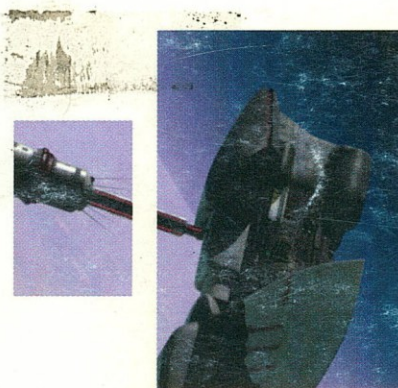
PC

ZED

SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKMAGAZIN

1998/2 ÁRA: 992 Ft









Több, mint 30 játék bemutatása

Wing Commander Prophecy

Quake II

F22 ADF

Játékelőzetesek

Dune 2000

Settlers III

Panzer Commander

Végigjátszások

Tomb Raider II

Zork Grand Inquisitor

Blade Runner

Hardver újdonságok

'98-'99 processzorai

Logitech joystick-ok bemutatása

ISSN 1417-930X



ESIK A HÓ ZUHAN AZ ÁR

AKI BETÉR HOZZÁNK CSAK JÓL JÁR!

Top 10

Diablo:Hellfire	5.390
Dreams to Reality	10.990
Fifa 98	9.990
Quake 2	9.990
Sabre ACE	9.890
Screamer Rally	8.990
The 3rd Milleneum	10.790
Tomb Raider II	9.990
Turok	9.990
Zork: Grand Iquisitor	9.990

Újdonságok

SimCity 3000
Populous 3
X-wing vs. Tie.: Balance of ...
Sub Culture
TOCA
Siege
Fallout
Pax Imperia II
Lord of Magic
Ultimate Racer

Játék

20 Wargames Classics	5.990
Actua Soccer 2	9.990
Adidas Power Soccer	8.990



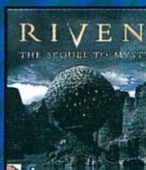


Age of Empire	11.690
AH-64 D Longbow 2	10.790
Allied General	4.490
Ardenes Offensive	9.890
Armoured Fist 2	10.790
Ascendancy:	3.990
Blade Runner	10.790
Blood:	8.990
Broken Sword II:	11.690
Broken Sword:	4.590
Buccaneer	10.790
Carma Geddon + Splat Pack	12.590
Carma Geddon Splat Pack	6.290
Champ.Manager 97/98	7.990
Chasm: The Rift	9.890
Chess Master 4000 Turbo	4.490
Chess Master 5500 Deluxe	9.990





Conquest Earth	9.890
Constructor	9.990
Counter Action:	9.990
Cyberia BlackmArket:	2.490
Dark Colony:	7.190
Dark Earth	10.790
Dark Reign	9.990
Dementia	9.890
Descent BlackmArket:	2.490
Dig-White Labell:	4.499
Discworld II:	4.490
DragonHeart Fire & Steel:	2.990
Enemy Nations	9.990





F1 Racing	10.790
Fantasy General	4.490
FIFA 97:	5.390
FIFA Soccer Manager:	7.190
Full Throttle-White Label:	4.499
G-Nome	8.090
Game Mania No2, No5:	9.490
Gender Wars:	2.990
Gettysburg!	9.890
Grand Theft Auto	10.790
Heli - Cops	8.090
Heroes of M&M Comp.	11.690
Heroes of M&M Exp.	6.299
Hexen II	9.990
Human Onslaught	9.990
Hupikék Törp. Teletranszt.	6.290
Ignition:	8.990





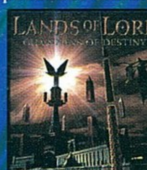
Imperialism:	9.990
Imperium Galactica:	6.590
Incubation	8.990
International Rally Champ	8.990
Interstate '76:	8.990
Iron Man X-O Manowar:	2.990
Jedi Knight	9.990
Judge Dredd BlackmArket:	2.490
Kingdom O'Magic:	2.990
Lands of Lore 2	10.990
Lands of Lore:	4.499
Lego Island:	8.090
Lomax /Argentum/	4.490

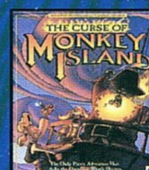
Magic:The Gath. Battlemage	2.990
MagictheGath.-Spell of Anc.	6.290
Malice for Quake	4.990
Mech Warrior2 Doubl Pack:	8.990
Mechwarrior 2:Mercenaries:	6.990





Megapack 6:	6.290
Megapak 8	9.890
Megarace 2:	4.490
Men in Black	9.890
Monkey Island 3	10.790
Monster Truck Madness:	9.990
Monster Trucks:	10.790
Monty Python	6.990
Myth	10.790
NBA 98 Live	9.990
NBA Jam T.E. Blackm.	2.490
Need for Speed 2 SE	11.690
Netstorm	9.890
NHL 96:	4.090
NHL 97:	5.390
NHL 98	9.890
Nuclear Stike	10.690
Oddworld	10.790
Outpost 2:	9.890
Overboard!	9.990
Pacific General:	9.990
Panzer General II.	9.990
Pinball Dreams Deluxe:	5.590
Quake Mission Pack 2:	5.990
Rebel Assault II:	4.499
Red Alert:	8.990
Red Baron II	10.790
Redneck Rampage:	8.590
Riven	10.990
Settlers II Gold	8.990
Seven Kingdoms	10.790
Shadow Warrior	9.590
Speedboat Attack	7.990





Spycraft:	7.190
Star Rangers:	3.990
Starfleet Academy	9.990
Steel Panthers II:	8.990

Steel Panthers III	10.790
Take no Prisoners	10.790
Test Drive 4	10.790
Theme Hospital:	8.990
Tom Clancy's: Politika	10.790
Total Anihilation	9.990
Tracer	3.599
Virtual Pool BlackMarker:	2.490
Warcraft BlackmArket:	2.490
Warcraft II Deluxe-Edition:	11.699
Warhammer:	4.490
Warlords III:	11.699
Wing Commander V.	9.890
Witchhaven II	2.990
Worms 2	8.990
X-Wing vs. Tie Fighter:	10.790

Ismeretterjesztő

Az Óceán Világa:	3.590
Biblia 5.0:	6.990
Budapest CD Városatlasz:	6.300
Crime Collection:	8.140
Képtárak	4.990
Magyar Nemzet Története:	6.990
National Geographic	7.990
Pilinszky:	5.390
Undersea Adventure:	4.990
US Geography:	2.990
Verstár	6.990
Volt Egyszer Egy Magyaror.	3.990

Nyelvoktató

Angol Kiejtésiskola:	4.450
ClipDic sorozat	3.590
Manó sorozat	4.900
Nyelvlabor sorozat	4.590
Nyelvmest sorozat	4.890
PicDic aorozat	3.590

Shareware

2000MB:	1.580
Clipart CD:	2.750
Internet E-mail Workshop:	1.290
Internet Gyöngyszemek:	2.490

Oktató

Autósiskola'95:	4.250
Biológia '97:	4.890
Kémia Kalauz	6.290
Matematikai Összefoglaló:	2.100

Sex

Carol Lynn sorozar	2.240
Demon School Conclude:	1.990
Rio Adventure:	990
Sexy Acts sorozat	895
Sexy Clips Interactive sor.	1.790
Sexy Cover Girls sorozat	895
Sexy Vibrations sorozat	1.790
Vivd erotikus sorozat	3.490
What Men Want:	2.180

ÚJÉVI AKCIÓ A BASE SZOFTVER DISZKONT ÁRUHÁZBAN

- Majdnem minden program 10,000 Ft alatt megvásárolható
- Akinek még nincs KREDIT kártyája az még ebben a hónapban bepótolhatja hiányosságát.
- A kártya nem csak szép hanem hasznos is:
- Olcsóbban megvásárolhatod kedvenc programod.
- A megjelenés előtt álló programokat előrendelheted.
- Ha kéred megrendelésedet azonnal postázzuk.
- Levásárolhatod a DCCD, PCX és ZED előfizetésedet.
- Még ebben a hónapban a klubkártyánk ingyenes!
- Ráadásként még rengeteg egyéb kedvezmény és akció.

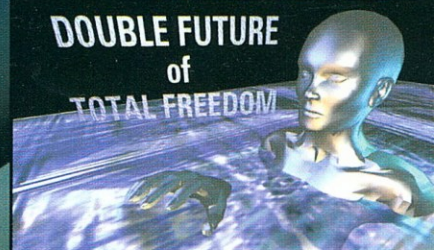
Mindenkit várnak szeretettel a BASE Eladói.

Lent vagyunk a pinyóban!!

Várunk benneteket minden nap
még VASÁRNAP is 10h-20h-ig.

A BASE SZOFTVER DISZKONT ÁRUHÁZ CÍME

1072 BUDAPEST, DOB U. 45
TEL.: 351-8395



Áraink az Áfa-t tartalmazzák

Sziasztok!

Köszönjük a rengeteg jókívánságot, biztatást, levelet és e-mail-t, amit a ZED első számának megjelenése után zúdítottatok ránk. Minden igyekezetünkkel azon leszünk, hogy ígéretünkhöz híven az összes levélre válaszoljunk, ez azonban – elnézve a tendenciát – nem is olyan könnyű feladat. Kérünk Benneteket, legyetek türelemmel, idővel mindenki sorra kerül.

Mint azt bizonyára Ti is hamarosan észreveszitek, a sok levél és vélemény megtette hatását, kicsit változtattunk az újság tartalmán. Az első – és talán legfontosabb – újítás, hogy engedve a közvélemény nyomásának, ezután a ZED-ben is lesz néhány hardverrel foglalkozó oldal. Nem sok, éppen csak annyi, hogy egy kicsit segítsen eligazodni a különböző alkatrészek és perifériák néha bizony követhetetlen útvesztőjében. A hangsúlyt persze továbbra is a játékokra helyezzük, és talán nem árulunk el nagy titkot azzal sem, hogy ezeken az oldalakon elsősorban olyasmivel szeretnénk foglalkozni, ami valamilyen módon éppen ezek élvezhetőségét javítja.

A másik említésre méltó újítás, hogy ezután több végigjátszást találhattok majd az újság hátsó részében. Természetesen lesz közöttük nagyobb lélegzetvételű is, de úgy éreztük, emellett biztosan örülnétek egy-két rövidebb, ám ugyancsak jól használható leírásnak is.

A CD tartalma is változott egy kicsit, közkívánatra a számos játékdemó mellett jópár megányi utility is helyet kapott. A legújabb képnézegetőktől és vírusírtóktól kezdve egészen a legapróbb Win95-ös újdonságokig és MPEG kiegészítőkig mindent megtalálhattok közöttük, csak legyen türelmetek végignézni őket.

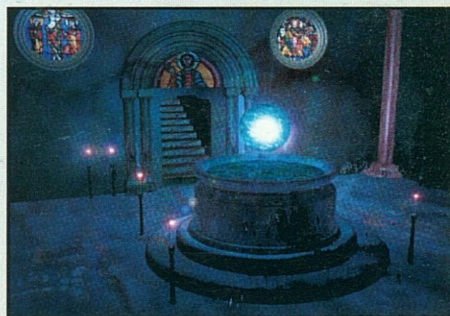
Zed időközben hazatért a boardozásból és azóta is szorgalmasan bontogatja a Neki írott leveleket. Lelkesedése töretlen, az eredményt a levelezésben olvashatjátok. Ha van kedvetek hozzá, ne habozzatok írni neki.

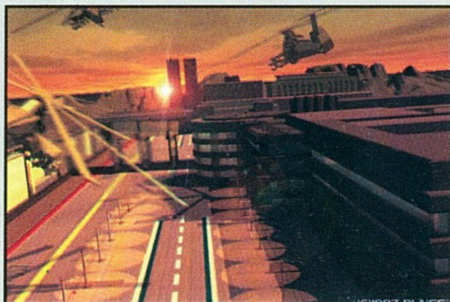
Jó szórakozást a második számhoz!

a szerkesztők



E havi kedvenc képeink











Számítástechnikai havilap
I. évfolyam 2. szám
1998. február
Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Lám Gábor
Főszerkesztő-helyettes: Hanula Zsolt
CD melléklet szerkesztő: Eglesz Dénes
Borítóterv:
Boros Zoltán és Szikszai Gábor
Grafika, illusztrációk: Müller Mihály
Tervezőszerkesztő: Champdor
Szerkesztőségi titkár: Nagy Zsuzsanna

Szerkesztőség:
1113 Budapest,
Diószegi u. 39. C. ép. I. em.
Telefon: 166-9926 Fax: 371-0004
e-mail: pczed@zed.hu
http://www.zed.hu/
Postacím: 1518 Budapest, Pf. 27

Kiadja a CD PEGASUS Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos

Terjeszti: a HÍRKER Rt., az NH Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., valamint a számítástechnikai szaküzletek. Előfizetésben terjeszti a kiadó.

Előfizetési díj CD melléklettel:
negyedévre: 2397 Ft (799 Ft/szám)
félévre: 4194 Ft (699 Ft/szám)
1 évre: 6589 Ft (599 Ft/szám)

A lap előfizethető bármely Postahivatalban kérhető postautalványon, a kiadó által megküldött, vagy a lapban található „készpénzátutalási megbízás" nyomtatványon, vagy banki átutalással a 11711041-20787787. sz. bankszámlaszámra.

Hirdetések felvétele a szerkesztőségben

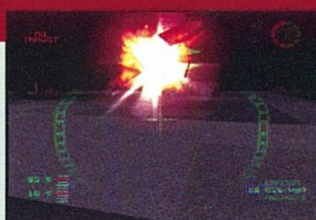
Levilágítás: ARTEMIS Repro Stúdió

Nyomdai munkák:
Oláh Miklós Nyomda
1755 Budapest, Pf. 55
Felelős vezető: a cég ügyvezetője

Külön köszönet Iwo-nak a képekért.

ISSN 1417-930X

Tartalom



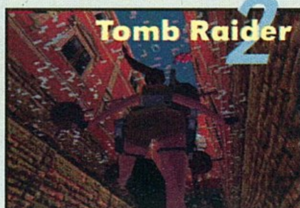


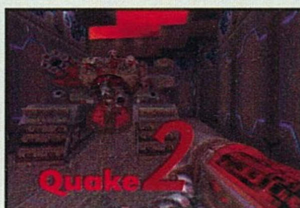




Mindig jobb a második (?)





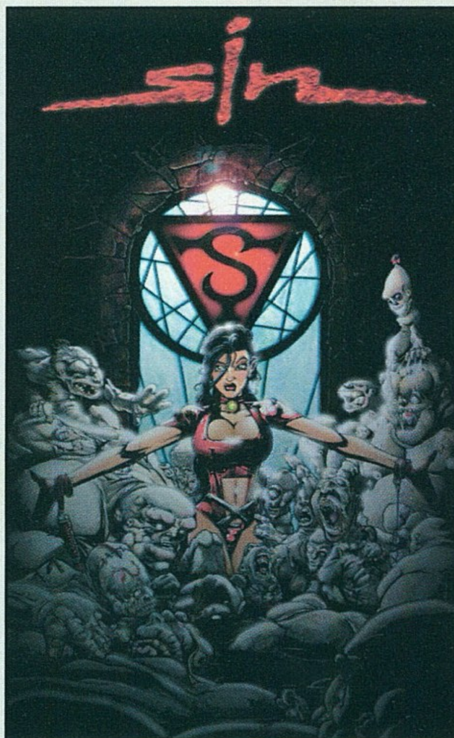


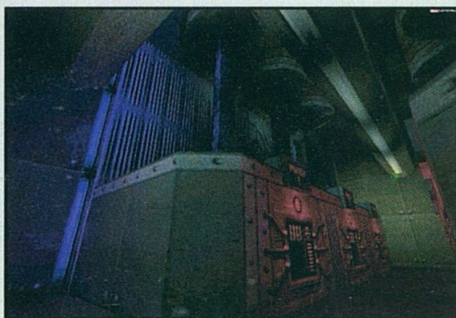
Játékok listája

SiN

Activision

Márciusban lát napvilágot a Scourge of Armagon (a Quake mission pack-je) készítőinek első játéka, a SiN, melyet természetesen az Activision ad ki. Mondanunk sem kell, hogy egy Quake II-klónról van szó, melyet igyekeztek kissé feltuningolni. A kerettörténet 2087-be visz bennünket, ahol a bűnözés már olyan hatalmas méreteket ölt, hogy a nagy társaságok kénytelenek egyesíteni biztonsági őrségeiket, és így felvenni a harcot. Te az egyik legelitebb osztag tagja vagy, és a feladatod adott: minden pályán produkálni kell egy hentesbolt egyhavi forgalmát... A sztorihoz illően a helyszínek is futurisztikusak lesznek, nagy részletességgel kidolgozva. Utcák, egész városrészek, egy bank – hatféle különböző epizódban boldogíthatjuk majd az ellent. A játék a módosított Quake II engine-t használja, mely tartalmazza a Quake II összes előnyét, így mindenki számíthat színes fényekre, 16 bites színmélységre, kiváló mesterséges intelligenciára és csontváz-alapú modell-rendszerre, mely az ellenfelek folyamatos és élethű animációját fogja támogatni. A SiN-hez jár még tizenkét deathmatch-pálya és egy pálya-szerkesztő is, szóval nincs kizárva, hogy egészen jó kis klónnak örvendezhetünk majd nemsokára.





F-16 Aggressor

Virgin Interactive

Most, hogy a piacon mindenki F22-szimulátorokat gyárt, a Virgin gondolt egy merészet, és újra elővette a jó öreg F16-ost, egy vidám kis agresszorkodás erejéig. Először sikerült a Falcon fly-by-wire rendszerét teljesen lemodellezni, így remélhetőleg tökéletesen élethű missziókban lőhetjük majd szét fél Afrikát.

A fejlesztő ígéretei szerint P90-től egészen PII-266-ig minden gépből a grafikai maximumot fogják kihozni, élvezhető sebesség mellett (utóbbi procinál ez 1280 × 1024-et jelent 32 bites színmélységgel). Emellett a készülő szimulátoroknál megszokott egyéb ígéretek is megvannak, egyedülálló mesterséges intelligencia, soha nem látott részletességű környezet, rengeteg küldetés... Hadd idézzük Stevie Wonder híres mondását: „Majd meglátjuk!"





A Lucasarts hivatalosan is bejelentette az első küldetéslemezét a Jedi Knighthoz, amely a **Mysteries of the Sith** nevet kapta. A történet 5 évvel a Jedi Knight után játszódik, hét új fegyvert tartalmaz, többek között távirányítású bombát, Han Solo kézifegyverét, illetve electroscope puskát (távoli ellenfelek leszedegetésére). Emellett három új multiplayer figura is belekerül majd, amelyek más és más jellemzőket és induló fegyvereket kapnak. A 4 scenarión (felkelők védelmi bázisa, KA'Pa the Hutt, felkelő járőr hajó és Sith templom) elhelyezkedő 14 pálya igazán eltérő körülmények közé viszi el a játékost.

Settlers III

Blue Byte

A Settlers sorozat nagy sikert aratott a stratégiai játékok kedvelői között. Az újabb részről még nincs sok információnk, hiszen még a fejlesztés korai stádiumában áll, de azért lassan kiszivárog ez-az: négy egymással versengő nép egyikét kell felkarolnunk és világuralomra segítenünk. A játékmeneten nem sokat változtattak, inkább a kezelői felületen próbálták finomítani és a grafikát hozták mai szintre: 800 x 600 High Color üzemmódban is fut majd a program. A megjelenés várhatóan 1998 vége és a Settlers III támogatni fogja a multiplayer játékot is.



A '95 tavaszi ECTS nagy sztárja volt a **Heart of Darkness**. A közönség számára bemutatott animációk alapján soha nem látott minőségű renderelt grafikájú kalandjátéknak ígérkezett a program. Azóta már közel három év telt el és lassan mindenki elfelejtette a játékot. A Sötétség Szíve viszont most főnixként támad fel poraiból és előreláthatólag tavasszal kerül a boltokba az Infogrames (Amerikában pedig az Interplay) jóvoltából. Remélhetőleg az eltelt három év alatt tovább fejlődött a még mai szemmel nézve is jóval átlagon felüli játék...

Régóta várják már a kaladjáték-rajongók a Roger Wilco legújabb ámokfutásait feldolgozó **Space Quest 7**-et. Nos, ezeknek a rajongóknak van most egy jó és egy rossz hírünk. Rossz hír, hogy a Sierra leállíttatta a projectet. Jó hír, hogy a döntés ellen mi is tiltakozhatunk a Save Space Quest 7 homepage-en. Próbáljuk meg, hátha lesz hatása!

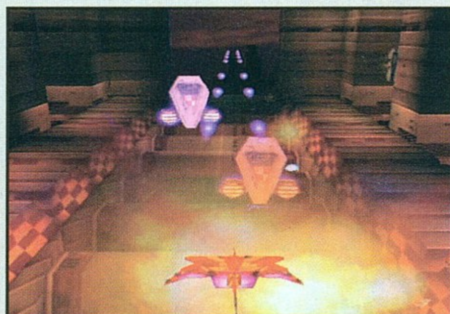
John Carmack publikussá tette a **Doom** teljes forráskódját, ingyenesen letölthető az idsoft homepage-éről. Kis szépséghiba, hogy ez csak a Linux verzióra vonatkozik, a DOS-osban ugyanis van egy hang-könyvtár, aminek nem sikerült megszereznie a kizárólagos jogait.

Lunatik

Eidos Interactive

Az Eidos adja ki az év második felében a Pure Entertainment '98-as elvárásainak megfelelően felturbózott Descent-klónját Lunatik címmel. Az összes manapság divatos trendet követi a játék: Direct3D és Force Feedback támogatás, intelligens ellenfelek, multiplayer játék – azaz minden adott egy sikeres játékhoz. Egyetlen extra kívánságunk lenne: próbáljanak egy kis eredetiséget is belecsempészni, mert lassan már számolni sem bírjuk a Descent-klónokat, nemhogy végigjátszani mindet...





A Parroty Interactive nem mondható egy igazán ismert fejlesztő cégnek – ennek ellenére volt bátorságuk belenyúlni a darázsfészekbe és **Winblows 98** címen Windows paródiát (?) fejleszteni. Hogy ez tulajdonképpen mit is jelent, azt talán csak a készítők és a kiadó Mindscape tudja, mindenesetre annyit sikerült kinyomoznunk, hogy az egész „lelke" egy Billagotchi névre keresztelt „virtuális háziállat" lesz.

Incoming

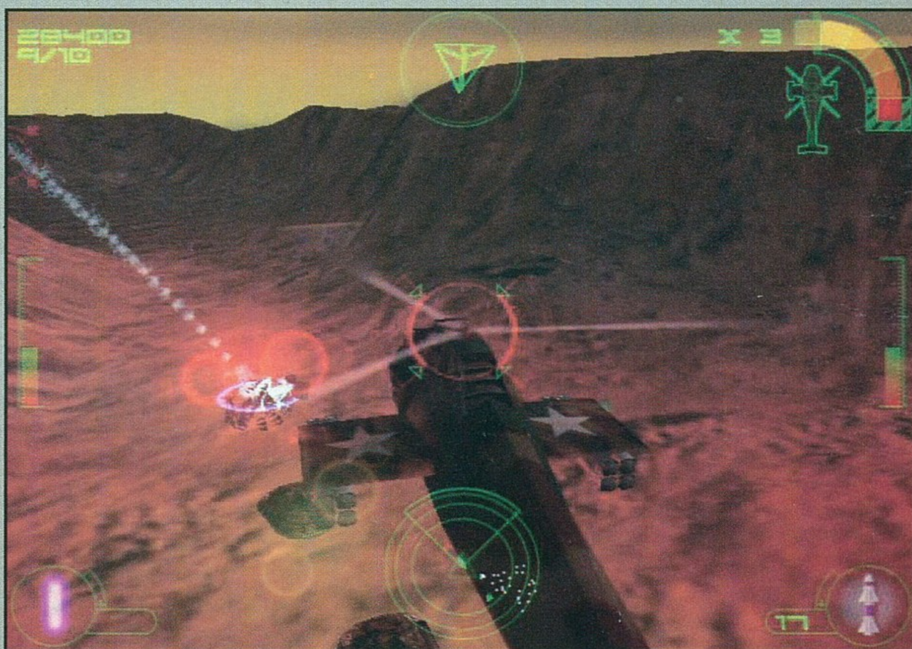
Rage Software

A Rage Software nevű brit cég már majdnem befejezte az Incomingot, ami egy igazán figyelemreméltó játék lesz. Akció-szimulátorról van szó, amelyben a földi és a légi harcba éppúgy belekóstolhatunk, mint a tengeri bevetésekbe. A mostani alien-hisztériát felhasználó sztori az idegenek elleni háborúba vezeti a játékost, ahol a küldetések lényege az lesz, hogy (idézet az alkotóktól) „ölj, hogy meg ne öljenek"...

Igazán érdekes lesz a grafika és az engine. A vezető programozó szerint egy frame 64 K-s színmélységben 10000 poligont fog tartalmazni. A robbanások, a fényhatások, valamint a fegyverek füstje teljesen életszerűek lesznek (természetesen lépten-nyomon használják a lens flare effektet). Ezek után talán nem meglepő, hogy a multiplayert (kooperatívot és deathmatch-et) is támogató játék minimum konfigurációja P166 lesz, 3D kártyával, de ha bekapcsolt effektekkel akarunk játszani, nem árt beszerezni egy Pentium II-t, és mellé egy Quantum Obsidiant... A projectvezető azt ígéri, hogy a hat epizód tíz-tíz küldetése egyenként kb. 40 perc játékot kíván majd, és az epizódok végén főellenségek várják a kedves játékost. A missziók változatosak, az újratankolás, és saját társaink védelme éppúgy megtalálható lesz, mint a foglyul ejtett egységeink kiszabadítása. A játékban található egységeknek, épületeknek és tárgyaknak három sebződési szintjük lesz, amit az AI is figyelembe fog venni.

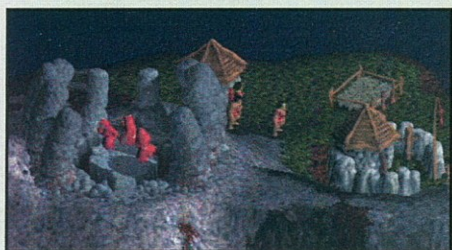
Ezek után még mit is mondhatnánk? Az Incoming az év elejének nagy dobása lesz, ez biztos. De hogy ki fog tudni vele játszani...?





Dawn of War

Virgin Interactive



Vegyünk egy kis Populous-t, egy kis Warcraft-ot, némi Beasts and Bumpkins-t, jól rázzuk össze, és fűszerezzük őskori környezettel. Ha mindent jól csináltunk, megkapjuk a Dawn of War-t. A Virgin Illusion Machines névre hallgató fejlesztőcsoportja – úgy tűnik – jól követi a recept útmutatásait, és júniustól mi is harcba vezethetjük bősz neandervölgyi hordáinkat a gaz cro-magnoniak ellen, hogy aztán mindenki jól elszaladjon, ha feltűnik a távolban egy éhes T-Rex... (ami mondjuk történelmileg kicsit sántít, de csak izgalmasabb lesz tőle a játék!)



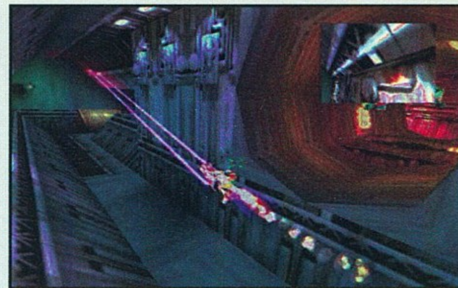
Forsaken

Acclaim

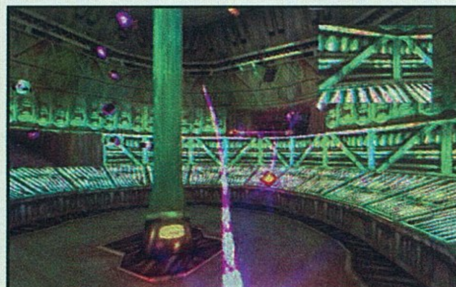
1998 első negyedében dobja piacra az Acclaim a Forsakent, ami elsősorban a Descent-rajongók szívét fogja megdobogtatni.

A program egy 360 fokos mozgásszabadságot adó, 3D akciójáték lesz, amely néhány dologban a Quake-re fog emlékeztetni. A jövőben játszódó kerettörténet szerint repülő motorbicikliken száguldva kell bűnözőket irtanunk mindenféle helyeken. Ezek közt a szűk Descent-alagutak éppúgy megtalálhatóak, mint a végtelen sivatag, vagy az óceán. A futurisztikus környezet és az ehhez illő zene a kiadó reménye szerint nagyot fog dobni a játékon.

Az elsősorban (maximum nyolcszemélyes) multiplayerre tervezett Forsaken eleget fog tenni a válogatós játékosok igényeinek: huszonöt különböző fegyver (az aknától a hőkövetőig a puskán át minden), húszféle ellenfél (plusz hat pályavégi főellenség), több, mint tíz választható karakter, az átlagosnál jobb AI és 3D-támogatás – ez mind helyet kap a játékban. A sebességről homályosan nyilatkozott a project felelőse, annyi derült ki, hogy 800 × 600-ban fut a dolog, de 1024 × 768-ban még problémák vannak. Reméljük, hogy nem ezzel fogják elrontani az amúgy jónak ígérkező játékot.

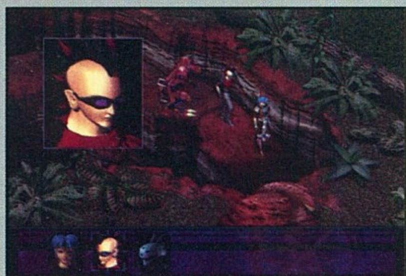






Septerra Core

Egy igazi manga rajzfilm + egy kis Diablo + epikus történet + mágikus hitech világ, ebből lesz a Septerra Core, a Final Fantasy 7 által újra divatba hozott Manga-RPG stílus új trónkövetelője. A képek alapján a kivitelezés egészen meggyőző lesz, remélhetőleg a történettel és játékmenettel sem lesznek gondok. A megjelenés az előzetes tervek szerint karácsony körül várható.



'98 végén jön minden PC-s szerepjátékos (rém)álma: **Ultima 9!** A játékmenet a hetedik részt idézi, a megvalósítás valahol a nyolcas és az Underworld között, a világ pedig majdnem annyira élő lesz, mintha az Ultima Online-nal játszanánk. Ennyi előző résszel könnyű sikeres játékot alkotni...

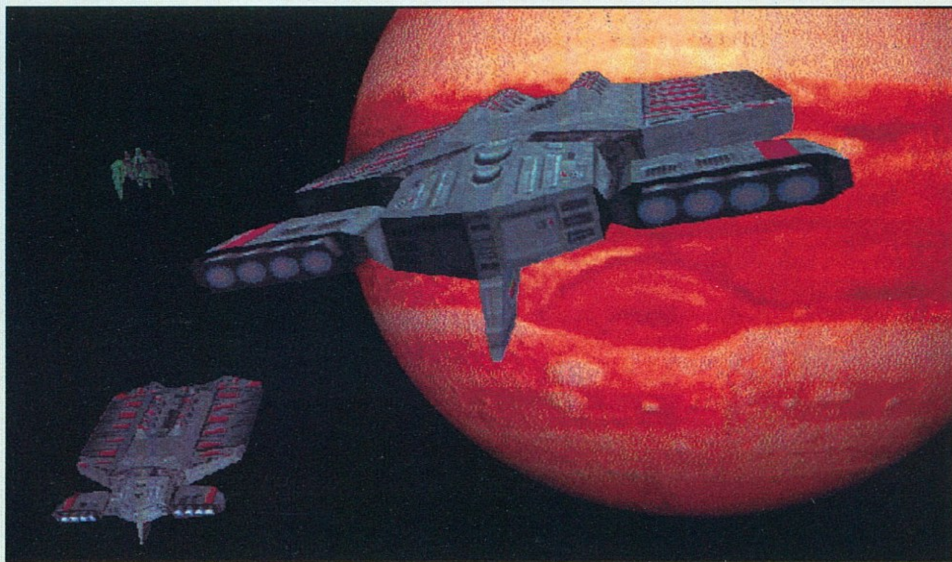
Januárban a fél Internet **Starcraft**-lázban égett, ugyanis a Blizzard kihirdette: bétatesztereket keres a lassan már tényleg elkészülő játékhoz. Jelentkeztek is mindjárt annyian, hogy sorsolással kellett eldönteni, ki lesz az a szerencsés 1000 ember, aki pár hónappal a világ előtt láthatja a csodát.

The 10th Planet

Bethesda Softworks

A Bethesda Softworks új gyermeke a még nyár előtt megjelenő 10th Planet, egy stratégiai elemekkel megfűszerezett akciójáték. A munkába besegített a Függetlenség napja című film néhány alkotója is, így nem meglepő, hogy a sztori nagyon hasonlít a filmre.





A Naprendszer egy eddig ismeretlen, tizedik bolygójáról idegenek érkeznek és figyelmeztetés nélkül elpusztítják a Pluto körül keringő földi állomást, majd az anyabolygó ellen indulnak. Nekünk, mint az állomás egyetlen túlélőjének, az lesz a feladatunk, hogy egy egyszemélyes űrladikban röpködve megvédjük a Naprendszert és felfedjük a tizedik bolygó titkait. A képek nagyfelbontású, nagy részletességű grafikát ígérnek (természetesen 3D-támogatással), és olyan játékbeli mókákkal találkozhatunk majd, mint a körberepülhető óriás űrállomás, miközben éppen egy aszteroida viharral randevúzik. A program (a Bethesda szavaival élve) „több tucat" harcoló űrhajót fog kezelni és ezekre a hajókra több, mint 100 felszerelés közül vásárolhatunk fegyvereket, hajtóműveket és egyéb tápokat. A küldetések a sztorival együtt alakulnak majd és a hatalmas játéktér (a Naprendszer összes bolygója, azok holdjai, valamint a rengeteg űrállomás és aszteroida) azt sejteti, hogy egy hosszú és izgalmas, pergő játékmenetű programmal lesz dolgunk. Kíváncsian várjuk...

Messiah

Interplay

Az Earthworm Jim sorozat és az MDK fejlesztőinek új játéka lesz a Messiah és, mint a cím is mutatja, itt valami földöntúli dologról lesz szó. A jó és a gonosz örök harcának részeként a Földre küldenek a Mennyből egy Bob nevű angyalt, hogy megmentse a világot a Sátántól. Valamiféle eszközre azért szükségünk lesz ehhez a harchoz – elfoglalhatjuk az emberek testét. Ha egy fegyvert viselő személy bőrébe bújunk, akkor átvesszük fölötte és fegyvere fölött az irányítást, már kezdődhet is a küzdelem és pusztítás.



A Messiah alapötlete teljesen felborítja a 3D lövöldözős játékok alapszabályait: ott a legerősebb fegyver birtokosa szinte biztos nyerő, a Messiah-ban testváltás lehetősége miatt a megfelelő „hordozó" kiválasztása és az időzítés kap fontos szerepet. Hogy ezt a kiváló ötletet meg is valósítsák, létrehozták az RT-DAT (Real Time Tesselation and Deformation) 3D engine-t. Az RT-DAT a valódi emberek fizikai megjelenését és jellemzőit ülteti át a játékba. Minden egyes figurának csontváza van, amelyekhez izmok tapadnak és textúrázott bőr borítja. A járással együtt mozog a mellkas, gyűrődik a ruha stb. A valós idejű tesselation technika segítségével a program a helyzetnek megfelelően képes változtatni az egyes objektumokhoz, figurákhoz felhasznált poligonok számát 80 és 8000 között is. A Messiah-ban használják az eddigi legrészletesebb karaktereket, az eddigi átlagos poligonszám mintegy tízszeresét és ez nem megy a sebesség rovására, hiszen a program a részletességet automatikusan a gép teljesítményéhez igazítja, ezzel egy adott frame-rate-et biztosít. A másik fontos újítás, hogy az engine nem számolja ki azokat a poligonokat, amelyek elhagyása nem befolyásolja a látványt. Így pl. az arc egyes elemeiből nem hagy el soha poligont. Az egyre gyorsabb gépek és grafikus alrendszerek elterjedésével a Messiah egyre összetettebb grafikát tud majd nyújtani. A figurák mozgását a kétféle módszer (a hagyományos megrajzolás és a motion capture technika) ötvözésével hozták létre. A karakterek animációjának továbbfejlesztése csak az egyik előrelépés volt.





A másik a Volumetric Real Time Lighting használata. A Messiah-ban a lassan megszokottá váló színes fények mellett ezek jelentik az igazi újítást. Lehetővé teszik, hogy bármely fénynek élethű árnyéka legyen. A játékmenet egyedülálló: pl. az őrök között csak rendőrként lehet áthaladni, majd utána továbbléphetünk egy másik alakba. Meg lehet tenni akár azt is, hogy valakibe beleszállva leugrunk valahonnan, eltörjük a lábát, majd odébbállunk, ezzel megakadályozva, hogy üldözőbe vegyen.

A játék a 22. században játszódik négy világban (Metropolis, The Second City, Orbit és Dark Side of the Moon). Az egyes világok kialakításánál felhasználnak rengeteg sci-fi elemet. A Shiny ígérete szerint gépeket működtethetünk és falakat rombolhatunk le az egyes helyszíneken. Mintegy 60 féle gyilkos eszköz áll majd rendelkezésünkre. A Shiny fejlesztői a grafika és a 3D engine mellett odafigyeltek az AI megfelelő kialakítására is, amikor megalkották a Neural Net rendszert. Az ellenfelek a játék során megismerik a környezetet és kihasználják annak előnyeit, valamint megismerve harcmodorunkat, saját védelmi taktikát alakítanak ki. A Messiah eredeti környezetével és alapötletével, fejlett AI-jével és a vadonatúj 3D animációs technika révén az év egyik legérdekesebb és legélvezetesebb játéka lehet.

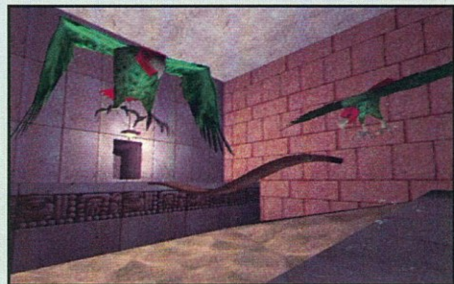


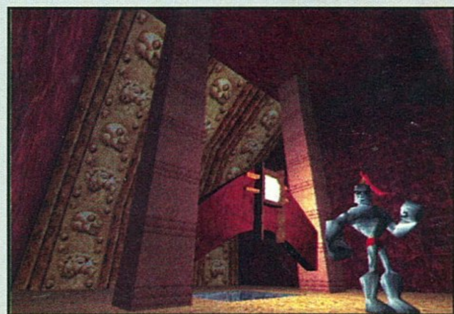
Montezuma Returns

Utopia Technologies

Emlékeztek még az 1984-es, C64-en hatalmas sikert aratott (több százezer eladott példány) Montezuma's Revenge-re? Nos, az akkori kiadó, az Utopia Technologies több, mint egy évtized után visszatért, hogy a '98-as igényekhez igazítva újra kiadja a játékot egy 3D-akció formájában (egy kicsi Tomb Raider, némi Mario 64, a többi Turok).

Az újraélesztett játék sok tekintetben hasonlítani fog elődjéhez, mert az ütés-vágás mellett itt is nagy szerepet kapnak a logikai feladványok és a C64-es Montezumához hasonlóan ez a játék is inkább a játékmenettel és a hangulattal kíván hódítani, nem a külsőségekkel. (Legalábbis az előzetes képek ezt sejtetik, mert a grafikájuk még 3D gyorsítóval is csak funkcionálisnak nevezhető...) Az egyes pályákon valós természeti jelenségekkel találkozhatunk (a jég csúszni fog, a mocsár lehúzni stb.) és jóval több gondolkodásra lesz szükség, mint mondjuk a Turoknál. A sztori egyébként az C64-es verzió folytatása lesz. Max Montezuma, az ősi azték király mai leszármazottja visszatér a régi azték épületekhez és bemerészkedik, hogy megkaparintsa örökségét, a kincset. No igen, a 8-bites Montezumának is ilyen agyas volt a kerettörténete... És ha már a 8-bitesnél tartunk: a kiadó ingyen odaadja a C64-es Montezumát az új, 1998-as játékhoz...







Might and Magic VI

– The Mandate of Heaven

New World Computing

Ugyan csak novemberre várható, de már szállingóznak a hírek a minden idők egyik legsikeresebb számítógépes RPG-sorozatának folytatásáról. A hatodik M&M ugyanabban a környezetben játszódik, mint az 1993-as utolsó rész. Miután Roland, a Jó Király rejtélyesen eltűnik, démonok és természeti katasztrófák



sújtják az országot. A nép hamar rájön, hogy az új herceg elvesztette az Égi Megbízást (innen az alcím), azaz az uralkodás isteni jogát. A játékos feladata az lesz, hogy hozzon rendbe mindent és keresse meg a régi királyt. A játék során elsősorban szövetségeseket kell gyűjtenünk, és ez – hála a cselekménynek, ami minden lesz, csak nem lineáris – lehetővé teszi, hogy többféleképpen végigjátsszuk a M&M 6-ot. Így például okáért, ha egy elrabolt nemeshölgyet



visszaszállítunk a megrendelőnek, máris kapunk az apa személyében egy szövetségest. Ha a lány később megházasodik, a vőlegény is a szövetségesünk lesz. De ha nem szabadítjuk ki a lányt, lehet, hogy mindkét nemes az ellenségünk lesz, aminek eredményeképpen egy harmadik nemes lép velünk szövetségre, akit szintén utál az előző kettő... tiszta Dallas...

A játékhoz két engine-t fejlesztettek, egyet a szabadban való kóborláshoz (lásd Daggerfall), egyet pedig a labirintusokhoz és az épületekhez (lásd Antara). Mindkét engine 360 fokos mozgásszabadságot ad és 16-bites, renderelt képekkel fogja veszteni a szemfényt (3D-ről egyenlőre nincs hír). A legnagyobb változtatást hagytuk a végére. A Mandate of Heaven játékmenetét kétféleképpen választhatja meg a játékos: eldöntheti, hogy az eddig használt lépés-alapú játékmódot használja, vagy a M&M 6 nagy újdonságát, a real-time kalandozást. Ugyanez a harcra is áll, így ezzel kapcsolatban egészen biztosan nem lesznek elégedetlenkedések. További hírekről a következő számokban olvashattok.

Battle Spire

Bethesda Softworks

Az utóbbi idők nagy C&C és Quake klónozási mániája után (vagy inkább mellett) úgy tűnik, újra emelkedőben van a „hagyományos" RPG-kaland stílus divatja is. A legújabb, nagy várakozással kísért alkotás a Battle Spire, a Bethesda Softworks-től. A Lands of Lore 2-re hasonlít, sőt grafikailag túl is tesz azon – ez pedig a legnagyobb dícséret, amit ilyen típusú játék kaphat. Kíváncsian várjuk, sikerül-e kitörnie a nagy sorozatok (Ultima, Wizardry, Might & Magic) árnyékából.





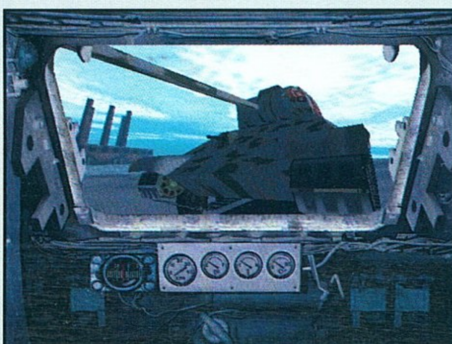
Panzer Commander

SSI/Mindscape

Az SSI eddig kiváló stratégiai játékairól volt híres, amelyek közül legsikeresebbek a Panzer Generalok lettek.

A Panzer Commanderrel most egy másik kategóriában indulnak el, a harci szimulátorok között. A program a második világháború ismertebb páncélos hadmozdulatait dolgozza fel. Szövetséges vagy német oldalon is tankba szállhatunk a győzelemért. Játszhatunk scenariokat, campaignt választva egy egész hadműveletet próbálhatunk végigvinni egymásra épülő küldetések teljesítésével. Elég csak Rommel észak-afrikai hadjáratára, Kurszkra, vagy más nagyobb páncélos ütközetekre gondolni. Mindegyik más és másféle terepen, eltérő kihívást jelentett a csapatoknak. Ennek megfelelően a játékban lesznek dombok, buckák, víz, emelkedők, hegyek, valamint fák és épületek, mindezek szétlőhetők.

A küldetések sikeres teljesítéséért további támogatást, számítógép irányította





társakat kapunk, akiket különböző feladatokkal bízhatunk meg az ütközetben. Játszhatunk a pilóta vagy a tüzér szemszögéből, de emellett számos külső nézet és egy mozgatható kamera is rendelkezésünkre áll.

Az akció 3D textúrázott terepen zajlik, amelyet *directional lighting* és köd-effektusok tesznek még élethűbbé. A 3D kártyákat támogatni fogja a program, de még nem lehet tudni, hogy speciális chipseteket, vagy általánosan Direct3D-t.

Brian Fargo, az Interplay főnöke bejelentette: történetük legjobb karácsonyi szezonját zárták. Úgy látszik, elég jól bejött nekik a Fallout, a Carmageddon és a Starfleet Academy...

Talán kissé meglepő, de a karácsonyi piac legnagyobb slágere a **Riven** volt. Már a megjelenés hónapjában 474000 példány fogyott el, azóta pedig már egymillió felett jár az értékesítés.

Tex Murphy: Overseer

Access Software

Az Access Software-ről nem mondható el, hogy ontja magából a szoftvereket, viszont amit kiad, azt becsülettel meg is csinálja. Hiszen amikor éppen nem golfprogramra fecsérli az időt (Links), akkor a jó öreg Tex Murphy-sorozatot bővíti egy-egy újabb epizóddal. A sorozatnak eddig négy része készült el, de csak az utóbbi kettő, az Under A Killing Moon és a Pandora Directive lett igazán sikeres. Az újabb rész, az Overseer már a nyakunkon és mint az várható, egy videókkal teletűzdelt interaktív kalandjátékkal lesz dolgunk. A bevezető képsorokban Tex Murphy-t láthatjuk majd, amint 2037-ben megnyitja első nyomozó irodáját és éppen első ügyfelével beszélget. Az ügyfél egy csinos hölgy, és azt panaszolja el, hogy az apja leugrott a Golden Gate-ről, pedig nem is akart öngyilkos lenni. Tex feladata lesz, hogy felgöngyölítse a rejtélyes ügyet és a gyilkost a rács mögé dugja. A program DVD-re is megjelenik majd (Dolby Digital minőségben), de természetesen a hagyományos CD-s verzió is kapható lesz (öt korongon...). A zene és a grafika a már szokott módon szuper lesz és a játékos maga választhatja majd ki az átvezető animációk milyenségét (renderelt legyen, vagy sem, stb). Az irányításnál Tex szemszögéből látjuk a dolgokat, és a szokásos módon 360 fokban foroghatunk. A játékmenet is az Access-nívót hozza: A humorral alaposan átitatott sztori végigviteléhez körülbelül 60 rejtélyt kell kibogoznunk, 28 karakterrel kell beszélnünk és 70 órát kell eltöltenünk a gép előtt. Az ötödik Tex-kaland tehát nem lesz könnyű. De hát nem éppen ezt szeretjük benne?



Starship Troopers

MicroProse

A Starship Troopers című film videopremierjével egy időben, 98 nyarán jön ki a film játékátirata a MicroProse gondozásában. A kerettörténetet most hagyjuk (aki ezzel játszani fog, az addigra már úgyis megnézi a filmet), inkább nézzük, milyen módon kívánja megvalósítani eme neves cég a konverziót. Nos, egy küldetés-központú, stratégiával megfejelt akciójátékkal lesz dolgunk, amelyben a film igazi sztárjai, az idegenek százával fognak özönleni a képernyőn. A küldetések leginkább a MechWarrior nyílt színi vérengzéseihez hasonlíthatók, ahol hegyek-völgyek között kell végigzakatolnunk a rettenetes űrrovar-hordán. Emellett természetesen megtalálhatók lesznek a rovar-alagutak, a filmbeli helyszínek és fegyverek is. Minden rovart 300 poligon épít fel, és lesznek olyan helyzetek, amikor többszáz lény lesz egyszerre a képernyőn, így a játék vissza fogja adni a film hangulatát (természetesen ennél a nagy számnál a legtávolabbi szörnyek nem 3D-sek, de az illúzió tökéletes lesz).

További érdekesség még a dinamikus küldetés-generátor, amely a játékos tudásához igazítja az elvégzendő feladatokat, és a multiplayer deathmatch, ahol akár 25(!) rovarirtó mérheti majd össze a tudását. A MicroProse bevallotta, hogy még sok vele a munka, de ha teljesítik az ígéreteiket, jó kis játék vár ránk 98 nyarán.



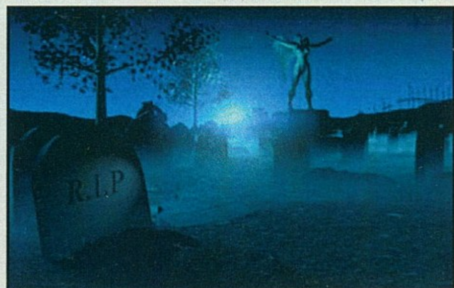
Flesh Feast

SegaSoft

Akik szeretik George Romero véres történeteit (pl. a Day of the Dead), azok most végre egy játékban, a SegaSoft Flesh Feastjében kipróbálhatják, hogy milyen egy zombikkal teli szigeten múlatni az időt. A történet Nasat szigetén játszódik, ahol néhány órával a játék kezdete előtt felrobbant egy üzem, hatalmas fekete füstöt, fura fényeket és szokatlan szagokat hagyva maga után. Ennél még lehet rosszabb is: visszatértek a holtak. A miértre a választ csak a játék küldetéseit teljesítve, mindent túlélve tudhatjuk meg. Kétféle irányítás közül választhatunk: az RPG-szerű, körökre osztott ún. *simultanous command mode*-ban egy négyfős csapatot kell irányítanunk. A *single character* üzemmódot választva egy ember szerepét, cselekedeteit és küzdelmét figyeljük. Bármelyik mellett döntünk, a feladat ugyanaz: a 17 szinten lévő összes küldetést végezzük el sikeresen, bármelyik utunkba kerülő zombit öljük meg és mentsünk meg minél több szerencsétlen túlélőt. Ha mindez egyszerre sikerül, akkor ép bőrrel el tudjuk hagyni a szigetet, ha nem akkor mi is az élőholtak között végezzük. A cseppet sem hétköznapi feladat végrehajtásához 50 féle fegyver áll rendelkezésünkre – a baseball ütőtől kezdve, különféle kézi- és lőfegyvereken át egészen az aknákig. Az egyszerű szemtől szembeni harc mellett érdekesnek tűnik, hogy csapdákat is állíthatunk akár zombik egész csapatainak. Fegyverekre és tárgyakra a szigeten épen maradt épületekben (pl. kórház, gyár, labor, bázis, hotel, sportpálya, vízerőmű, bevásárlóközpont, reptér, kikötő, farm, stb.) lelhetünk. Az egyes pályák között természetesen átvezető filmeket nézhetünk, amelyeknek itt fontos szerepe van, ugyanis ezekből ismerjük meg az élőhalottak megjelenésének okát és legyőzésük módját is. A „csapatjátékot" választva az egyes figurák jellemzőit, személyiségét is figyelembe kell vennünk a Jagged Alliance-hoz hasonlóan. Játszhatjuk hálózatban, maximum nyolcan (deathmatch és cooperative egyaránt) és az interneten (Heat.net).







Ubik

Cryo Interactive

Philip K. Dicket, a világ a sci-fi irodalom egyik legkiemelkedőbb alakjaként, a cyberpunk egyik atyjaként tisztelik. Regényei olyan klasszikus művek alapjául szolgáltak, mint az *Total Recall* (Emlékmás), vagy a *Blade Runner* (Szárnyas Fejvadász). Nyilván ezek az „enyhén sikeres" produkciók indították a Cryo Interactive csapatát arra, hogy ők is feldolgozzanak egy Dick-művet, nevezetesen az ugyancsak cyberpunk témájú Ubikot.







Milyen stílusú játéknak „fekszik" igazán egy cyberpunk történet? Természetesen a gyors, pergő akcióknak, ami reflexeink mellett a stratégiai érzékünket is próbára teszi. A 2019-es esztendő New Yorkjában járunk, ahol az emberélet kevesebbet ér, mint a puskagolyó, ami kioltotta. Szuperügynökökből álló csapatunkat egy, leginkább az MDK-ra emlékeztető 3D világban irányítjuk veszélyesebbnél veszélyesebb akciók között, amelyeknek célja minél többet felhalmozni abból a három dologból, ami körül minden cyberpunk világ forog: Információ, Pénz, Hatalom. Rosszabb esetben célunk a puszta túlélés (ilyen is lesz bőven). Ennek érdekében bevethetünk egy kisebb hadsereg teljes készletének is beillő fegyverarzenáltól kezdve a ügynökeink pszionikus energiájáig minden elképzelhető és elképzelhetetlen eszközt – a fair play ebben a világban ismeretlen fogalom.



Az eddig talán legjobb fociprogramnak, a **Sensible Soccernek** készítik a kor színvonalának megfelelő változatát. A játék alapjaiban szerencsére nem változik, azaz a nézőpont, irányítás és játékmenet szinte egy az egyben megegyezik a régivel. Akkor mitől 2000? A Sensible Software fejlesztői kivárták, amíg kiforr a 3D technika, és csak most raktak egy 3D engine-t a játékba. A játékosok mintegy 250 féle motion-captured mozdulatot tudnak – ez rendkívül élethűvé teszi a képernyőn látottakat. A távoli nézet miatt a pálya nagy része belátható, így jól szervezett támadások vezethetők. A játékba kb. 300 csapat játékosállománya került be megfelelő bőr- és hajszínnel, valamint egyedi mezzel. A fontosabb európai bajnokságok, mint az angol, olasz, spanyol, francia, német és magyar (ez csak vicc volt) mellett az európai kupaküzdelmekben is indulhatunk.

A játékot láthatóan Syndicate-ből, C&C-ből, MDK-ból és Close Combatból gyúrták össze, mégsem tűnik klónnak vagy utánérzésnek, köszönhetően elsősorban a fantasztikus grafikának, a játékmenetnek és az eltalált, hamisítatlan cyberpunk hangulatnak.

A játék magyar kézikönyvvel fog a boltokba kerülni, ezt szerencsére ma már akár a „természetes" jelzővel is illethetjük, nem úgy mint azt a tervet, amit esetünkben a hazai forgalmazó fontolgat, azaz a játék TELJES magyarítását. Igen, ezúttal a játékban minden kommunikáció, az installálástól a dicső „game over"-ig ékes anyanyelvünkön fog megszólalni. Dícséretes próbálkozás, reméljük, a játék valóban olyan jó lesz, ahogy az előzetesek alapján tűnik és megéri a fordítással járó nem mindennapi munkát.

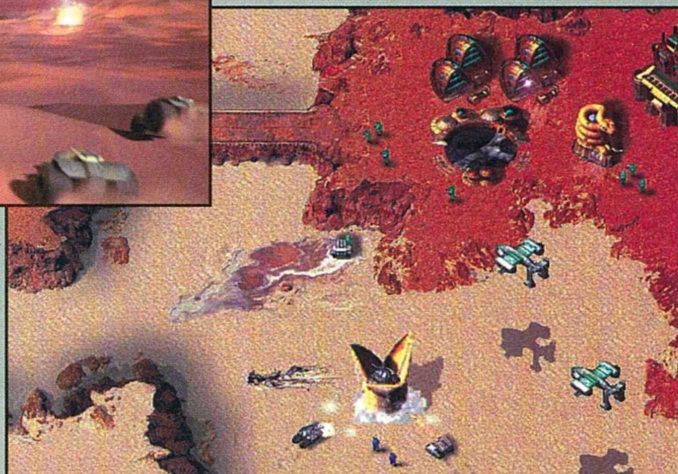
Dune 2000

Virgin Interactive

Lapzárta után érkezett a Virgin szokásos screenshot-csomagja, aminek kedvéért felforgattuk a fél News-rovatot. A képeket elnézve valószínűleg Ti is arra a következtetésre juttok majd, amire mi: nincs messze az idő, mikor a C&C-klónokat újra Dune-klónoknak fogják hívni... Túl sok konkrétumot ugyan még nem lehet tudni a játékról, de a legfontosabbat igen: a megjelenés dátuma május 1.







Egypt 1156 B.C.

Cryo Interactive

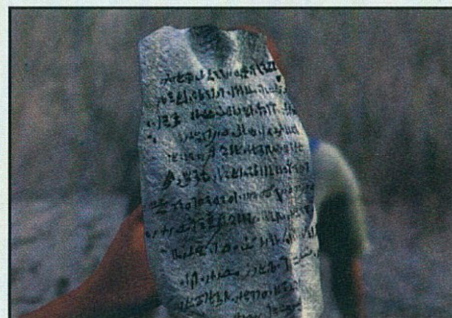
A tavalyi év egyik méltánytalanul elfeledett játéka volt a Versailles 1685 – legalábbis itthon, világszerte ugyanis több, mint 160 000 példányt adtak el belőle. Pedig a kivitelezéssel nem volt gond, a megfelelő hangulat is megvolt, csak hát a sztori... Egy nem francia embernek nehéz magát beleélnie a francia arisztokrácia belső intrikáinak legsötétebb bugyraiba, főleg ha még hírből sem hallotta soha monsieur X vagy Y nevét, akik adott esetben a játék kulcsfigurái voltak.

Úgy tűnik, a készítők tanultak hibájukból, és új játékukat egy olyan helyszínre és korba helyezték, ami garantáltan beindítja mindenki fantáziáját: Egyiptom, jó 3000 évvel ezelőtt, III. Ramszesz uralkodásának 29. esztendejében... Hősünk, Ramose, egy egyszerű közember, akinek nem éppen egyszerű problémákkal kell szembenéznie. Történt ugyanis, hogy apánk, aki egyébként igen magasan áll a tisztviselői hierarchiában (értsd: sok ellensége és irigye akad), egy fatális félreértés folymán a fáraó majdnem-rögtönítélő bíróság elé kerül. A vád: egy piramis feldúlása. Nem kell sok fantázia, hogy kitaláljuk, ennek a büntetése bizony csak halál lehet...



Mivel Egyiptomban kevéssé ismertik a demokrácia vívmányait, így ezesetben az ártatlanság vélelme sem működik. Feladatunk tehát perdöntő bizonyítékot szerezni apánk ártatlanságára a rendelkezésünkre álló három nap alatt, különben kivégzik az öreget, és még a családunk nevét is törlik a történelemkönyvként használt kőtáblákról.

A Versailles-hez hasonlóan ez a játék is Omni3D technikával készült kaland, gyönyörű, 65000 színű 3D világban. Elsősorban a beszélgetéseken van a hangsúly: több, mint 30 karakterrel fogunk összefutni a játékban, és mindenkiből ki kell szedni az utolsó információ-morzsákat is, ha sikerrel akarunk járni. A korabeli Egyiptom mindennapi életének szimulációja meglehetősen valósághűre sikeredett, mivel ennek megalkotására a legilletékesebbeket; a Louvre egyiptológusait kérték fel (Ha már itt tartunk: 1998-at Egyiptom Évének nevezte ki a Louvre, ha valaki Párizsban jár, érdemes megnéznie).





Trespasser

Dreamworks Interactive

A DreamWorks Interactive legújabb fejlesztése egy 3D lövöldözős játék, Trespasser címmel, amely nehezen illeszthető be a Quake (és klónjai) kategóriába. Még a játék engine-je sem a Quake-ből származik, hanem a DreamWorks saját fejlesztése. A Trespasser-t kizárólag egyjátékos üzemmódban lehet játszani, ennek ellensúlyozására rengeteg kalandelemmel próbálták meg bővíteni a fejlesztők.



A Trespasser története a *Jurassic Park: The Lost World* film befejezése után egy évvel kezdődik. A főhősnő egyedül él a szigeten, elhagyott gépek és üres épületek között, ahol mindenfelé dinoszauruszok járnak. A cél természetesen az, hogy elmeneküljünk a szigetről.

A játéktér egy 15 négyzetkilométer alapterületű sziget, 3D objektumokkal, vízesésekkel, nagy fákkal és dinoszauruszokkal benépesítve. Tizenkét felfedezhető, teljesen eltérő, felfedezhető nagyméretű régiót alakítottak ki a fejlesztők. A Quake II-höz hasonlóan ezek között oda-vissza lehet mozogni, de egy részük zárva lesz előttünk mindaddig, amíg be nem járjuk a korábbi pályákat. A játék élettel teli, már-már egy dinopark-szimulációra emlékeztet: napsugarak áttörnek a fák levelei között, a víz hullámokat vet és szinte minden tárgy, kő, környezeti elem megfogható, felhasználható, eldobható, módosítható, szétlőhető – azaz szabadon lehet garázdálkodni a szigeten.



Unreal

GT Interactive

Mióta megjelent a Quake 2, a „legjobban várt first person shooter" kitüntető címért a Daikatana és az Unreal verseng. Most éppen az Unreal-hez érkeztek új képek. (A CD-n meg van Daikatana-movie, ne mondja senki, hogy részrehajlóak vagyunk.)

A megjelenés pontos dátumát természetesen sűrű homály fedi...







Ken Lockley a Fighting Force-ról

Eidos Interactive

Nemsokára megjelenik az Eidos várva várt 3D-s verekedős csodája, a Fighting Force (itthon természetesen magyar kézikönyvvel). Ebből az alkalomból sikerült elkapnunk Ken Lockley-t, a project poducerét néhány szóra a játékkal kapcsolatban.

ZED: Először is - miről szól ez az egész játék, mi a célunk benne?

Ken: A játékos fő célja az őrült Dr. Dex Zeng legyőzése. Dr. Zeng korábban a kormány magas beosztású ügynöke volt, emellett elismert tudós, most pedig a New York-i alvilág vezére és célja a világ végének elhozatala. Nos, hozzá kell eljutni a játékosnak, és elpusztítani - más cél tulajdoképpen nincs is, csak a túlélés...

ZED: Ha jól tudom, négy karakter közül választhatunk majd a játékban...

Ken: Igen, négy, egymástól teljesen különböző karakter lesz, más-más támadási és védekezési módszerekkel, speciális mozgásokkal. Két női és két férfi karakterünk van, egy 17 éves raver-lány, egy szexi nyomozónő, egy kétméteres izompacsirta, és egy igazi macho utcai harcos - mindenki kiválaszthatja a neki leginkább tetszőt...

ZED: Hányféle speciális mozgása lesz egy-egy karakternek?

Ken: 360 féle manővert tudnak a karakterek, ebből olyan 40-50 speciális, csak az adott karakterre jellemző, a többi a szokásos mozgásokból, ütésekből, rúgásokból áll.

ZED: 40-50 féle karakter-specifikus mozgás... Nem lesz könnyű beletanulni a játékba!

Ken: Igyekeztünk nem túlbonyolítani a speciális mozgások előhozatalát. Megnyomod egyszer a gamepad gombját - kapsz egyfajta mozdulatot. Megnyomod kétszer - előjön egy másfajta manőver. Az igazán extra mozgásokat persze nehéz lesz megcsinálni - de csak annyira, hogy még megtanulható legyen.

ZED: A játék engem leginkább a Tekken 2-re és a Die Hard-ra emlékeztet. A Fighting Force-ban inkább a verekedésen lesz a hangsúly, vagy a pergő akción?

Ken: A Fighting Force nem olyan tisztán verekedős játék lesz, mint mondjuk a Tekken2, én inkább a Double Dragon-hoz, vagy a Streets of Rage-hez hasonlítanám - csak persze 3D-ben!





ZED: Mesélj valamit erről a 3D-s dologról bővebben!

Ken: Saját 3D engine-t fejlesztettünk a játékhoz, ami teljes, 360 fokos mozgásszabadságot ad a játékosnak. A karakterek mozgása olyan reális, mintha *motion capture*-technikát alkalmaztunk volna, amire sajnos nem volt módunk - ez túl sok memóriát foglal, és nagyon lelassította volna a játékot. Még így is többször kellett csökkentenünk a



karaktereket alkotó poligonok számát, mint szerettük volna, dehát az elsődleges cél a jó játszhatóság volt! Most a játék még akkor is gyorsan fut, ha egyszerre hat-hét figura van a képen, plusz járművek, mozgó hátterek, speciális effektek...

ZED: Mennyire lesz szabad a játéktér; egy-egy bunyó helyszínhez kötött, vagy közben is mozoghatok a helyszínek között?

Ken: Teljesen szabadon mozoghatsz, viszont a kamera nem fog a végtelenségig követni az egyes helyszíneken belül. Tehát elszaladhatsz a messzeségbe az ellenfél elől - más kérdés, hogy hogyan fogod irányítani egy kilométeres távolságból a karaktered.

ZED: Az ilyen játékoknál döntő fontosságú szokott lenni az ellenfelek mesterséges intelligenciája. Mi a helyzet ilyen téren a Fighting Force-szal?

Ken: Úgy vélem, igazán erős mesterséges intelligenciát sikerült a játékhoz alkotnunk. Az ellenfelek alkalmazkodnak a ellenük alkalmazott harcmodorhoz, és pontosan reagálnak a játékos technikájára. A játék halála lett volna, ha egy „joker" mozgáskombinációval le lehetett volna győzni minden ellenséget. A mesterséges intelligenciának hála, ez nincs így - a játékosnak állandóan újabb és újabb taktikákat kell bevetnie, ha nem akarja, hogy „megtanulja" őt a játék.

ZED: A játékban lesznek kaland-elemek is, tárgyakat használhatunk stb. Mennyire kap ez nagy súlyt a játék végigvitelében?

Ken: A tárgyak használata nem feltétlenül szükséges a játék megnyeréséhez, de sokat segítenek. Például hosszú percekre beragadhatunk egy ellenségtől nyüzsgő helyszínre, de ha ügyesen használjuk tárgyainkat, az egészet ki lehet kerülni. Fegyverként pedig szinte mindent használhatunk, a gránátvetőtől, az utunkba akadt, „véletlenül" ronccsá vert autók alkatrészeiig...

ZED: Végezetül: mikor jelenik már meg végre?

Ken: Már nem kell sokat várni rá, februárban a boltokban lesz!

ZED: Köszönjük az interjút!

Magyarázzuk a bizonyítványunkat...

talán nem lenne haszontalan „jobb későn, mint soha" alapon néhány szót ejteni a játékok értékeléséről. Amint az a kétszámjegyű értékekből aránylag könnyen kitalálható volt, a játékokat 1-100-ig pontozzuk. Elvileg. Gyakorlatilag nem valószínű, hogy valaha is 50 pontnál (nevezhetjük százaléknak is) kevesebbet fogunk adni egy játékra. Ennek több oka is van. Egyrészt manapság annyi játék jelenik meg, hogy a gyengébben sikerültek egyszerűen nem férnek bele a 100 oldalunkba. Másrészt 1998-at írunk, és a szórakoztató-szoftver ipar eljutott egy olyan szintre, hogy már nem adnak ki „rossz" játékokat. Lehet egy játék kicsit félresikerült, esetleg unalmas, vagy nem túl szép, de annyira rossz nem, hogy 50% alatt értékeljük. Ha mégis, az meg nem érdemli meg, hogy írjunk róla.

Ennyit a százas skála alsó feléről, lássuk, mi a helyzet felül! Ha egy játék 50-60 körüli pontszámot kapott, az elég negatív kritikát jelent. A játék nem tetszett, sőt nagyon nem tetszett, nemcsak a cikkírónak, hanem szinte senkinek a ZED csapatban.

60-70 százalék között már jobb a helyzet, az így értékelt játékok általában azok, amiket az ember már huszonötször látott (és ebből 20 jobb volt). „Csak fanatikusoknak"-kategória.

A 70-80 pont közötti játékokat a „nagy átlag" kifejezéssel jellemezhetjük a legjobban. Korrekt, jó kis játék, csak éppen van nála a maga kategóriájában sokkal jobb is.

80-90 százalék, na ez már jelent valamit! Jelenthet egy, bár semmi igazi újdonságot nem mutató, de nagyon profin elkészített klónt, vagy egy szuper játékot, amit apró, idegesítő hibák rontanak el.

Elérkeztünk a skála végéhez, a 90 pont felett értékelt kategóriához. Ők a csúcs, a slágerek, a legendák, melyek néhány év múlva úgy fogunk beszélni, mint a „régi nagy öregek" (a pozitív jelzők persze a százas értékhez közeledve egyre fokozódnak). Olyan játékot, ami 100 százalékot érdemelt volna, mi még nem láttunk.

aki nem az elejétől kezdte olvasni az újságot, talán már észrevette, hogy egy kicsit megváltozott a játékok minimális hardverigényének lerása. Miért volt erre szükség? Úgy gondoltuk, nem sokat mond az, ha a játék „hivatalos" hardverigényét adjuk meg, hiszen attól, hogy a dobozon mondjuk P133 szerepel, lehet, hogy a játék vidáman elfut egy P100-on is, de elképzelhető, hogy 166-on is csak döcög. Ezért a következőt találtuk ki: felállítottunk négy kategóriát, ezentúl ezeket adjuk meg konkrét megahertzek és megabyte-ok helyett. (A kategóriák mögött felbukkanó zárójeles megjegyzések azt jelzik, ha a program valamire különösképpen érzékeny.)

Alap: DX4-100, 8Mb - P90, 16Mb
Közepes: P100, 16Mb - P133, 32Mb
Gyors: P166, 32Mb - P200, 64Mb
Erőmű: P233 MMX, 64 Mb - a csillagos égig

Tehát, ha pl. a *Space Bunnies Must Die 2 Special Xmas Edition*-ről azt írjuk, hogy a gépigénye „Közepes", ez azt jelenti, hogy egy 100-133 Mhz körüli Pentiumon 16-32 Mb RAM mellett már **élvezhetően** fut a játék. Reméljük, így többet tudunk segíteni a játékok hardverigényének reális megítélésében. A kategóriákat – a fejlődés ütemét elnézve – valószínűleg úgy félévente újra fogjuk értékelni.

ZED Best of '97

ezennel meghirdetjük a ZED magazin nagy „Best of '97" - játékát! Melyek voltak a tavalyi év legjobb játékai? - így szól a kérdés, amire természetesen a legilletékesebbektől, azaz Tőletek, a játékosoktól várjuk a választ! A kategóriákat, amelyekben szavazhattok kedvenceitekre, a keretben találjátok.

Szavazni lehet levélben, e-mail-ben, faxon, (telefonon inkább NE!), palackpostával, füstjelekkel, de a lényeg, hogy március 5-ig érjen ide a szavazat! Eredményhirdetés az áprilisi ZED-ben lesz, a díjakat pedig terveink szerint az atlantai E3 show-n személyesen adjuk át az érintetteknek.

A szavazatukat beküldők között értékes ajándékokat sorsolunk ki.

- ☑ **A legjobb akciójáték**
- ☑ **A legjobb kalandjáték**
- ☑ **A legjobb stratégiai játék**
- ☑ **A legjobb szimulátor**
- ☑ **A legeredetibb játék**

valamint

- ☑ **AZ ÉV JÁTÉKA**



Az Eidos Interactive és az Automex Kft. jóvoltából következik az alábbi compo, aminek apropóját a közeljövőben megjelenő (mire ezeket a sorokat olvassátok, már megjelent) **Myth – The Fallen Lords** című nagyszerű stratégiai játék szolgáltatja. A szabályok rendkívül egyszerűek: aki legkésőbb február 20-ig beküldi az alábbi három kérdésre a helyes választ, levélben (Budapest, 1518 Pf. 27) vagy e-mail-ben (pczed@zed.hu), sorsoláson vesz részt. Ha szerencséd van, Te nyered a négy eredeti, teljes verziójú **Myth – The Fallen Lords** játék egyikét! A kérdések roppant egyszerűek:

1. Mi volt a játékot kiadó Eidos eddigi legsikeresebb játéka?
2. Milyen géptípuson aratott 7-8 évvel ezelőtt nagy sikert egy szintén Myth című játék?
3. Mi Sri Lanka fővárosa? ☺

A compo eredményéről, és magáról a játékról bővebben a következő ZED-ben olvashattok.





Eidos Interactive

Tomb Raider II

Felpumpálva és új köntösben

Amikor tavaly ilyentájt megjelent a Tomb Raider, és az új stílus megkezdte hódító útját, két dolog rögtön világossá vált mindenki számára: egyrészt a műfajteremtő játék sikerén felbuzdulva a piac ontani fogja a klónokat és trónkövetelőket, másrészt az, hogy a Tomb Raider-ből egészen biztosan lesz második rész. Mindkét sejtés bejött. A klónok nem sokáig várattak magukra, de inkább utánzatok voltak, mint újítók (esetleg a múlt számunkban értékelt Dreams említhető meg, mint kivétel), igazán nagy áttörést mindenki a Tomb Raider II-től várt. Nos, a program, melyet sokan már úgy vártak, mint kiskatona a kimenőt, végre megjelent. Annak ismeretében, hogy a második részt az idei karácsonyi piac egyik bombasikerének szánta az Eidos, nem meglepő, hogy Coreéknak feszített tempóban kellett elkészíteniük a szoftvert. Hogy ez mennyire látszik meg rajta, azt majd mindenki eldönti, most inkább a játék újdonságaival foglalkozunk.

A kerettörténetet bemutató megszokottan gyönyörű bevezető mozi titokzatos képsorokat oszt meg a kedves nézővel, amiből kiderül, hogy valahol, valamikor nagy csata dúlt két nép között, melynek során kulcsszerepet játszott egy sárkány szívéből kihúzott tőr, Xian tőre. A tőr szimbóluma (mely leginkább egy körintegrál-jelre emlékeztet...) aztán évszázadokkal később ismét felbukkan, aminek következtében mindenféle rosszfiúnak felkelti az érdeklődését ez a csodálatos varázstárgy, melyről az hírlik, hogy ha valaki a szívébe szúrja, az emberfeletti erőre és hatalomra tehet szert. Croft kisasszony fülébe is eljut a dolog, és már adott is a téma a tizenhat (és még egy kicsi) pályányi önfeledt kalandozáshoz.

Ha elkezdünk játszani a mindössze egy CD-n megférő játékkal, első látásra feltűnik, hogy maga az engine semmit sem változott. Ugyanazok az előnyei (és hibái), mint az első részben voltak, e téren tehát a várt újítás elmaradt. A második szembeötlő dolog a grafikai minőségjavulás. Látszik, hogy erre kellő időt és energiát fordítottak a fejlesztők, mert a bitmap-ek mennyiségben és nívóban is felülmúlják az előd textúráit (a 3Dfx-es változat grafikáját pedig össze sem lehet hasonlítani a Tomb Raider néha centis pixelekkel dolgozó förmedvényeivel). Az ellenfelek kidolgozottsága is jobb lett, és maga Lara Croft is kicsiny, ám annál jelentősebb változásokon ment át. Konkrétan az arca lett más (mint azt előző számunkban is írtuk, azért rajzolták át, hogy jobban hasonlítson az igazi Lara Croftra), valamint a mellei kaptak igencsak tisztességes formát (már nem a Madonna Gaultier-korszakát idéző fagyitölcsér-mellek, hanem egészen szép kis keblek). További változás, hogy Lara az egyes epizódok között átöltözik, így megcsodálhatjuk Miss Croftot búvárruhában és bundában is. A grafikai pluszok között megemlíthetjük a realisztikusabb fényhatásokat és a főhős két új animációját, a vízben gázolást és a falmászást. Az alapanimáció is bővült egy apró, ám nagyon látványos elemmel: Lara hajával, mely tökéletesen követi a főhős mozgását, és valami egészen lenyűgöző látványt nyújt.

Hangok és zene terén abszolúte semmi újat nem hozott a Tomb Raider II (ha csak azt nem, hogy nincs még egy játék, aminek a CD-jén 61 darab(!!!) audiotrack lenne...), és a játék hangulata is maradt a régi, bár ezúttal a pályák kevésbé komorak: Nem(csak) sírokban és barlangokban kell kutakodnunk, hanem egészen emberi helyszíneken: Az első pálya például a Kínai Nagy Falon játszódik, amit három pályányi Velence követ. Ezután egy tengeri olajkúton vendégeskedhetünk, ahonnan kis kiruccanást tehetünk egy elsüllyedt luxushajó roncsára, majd Tibet következik, és az utolsó pályákon jönnek a már megszokott misztikus, ember

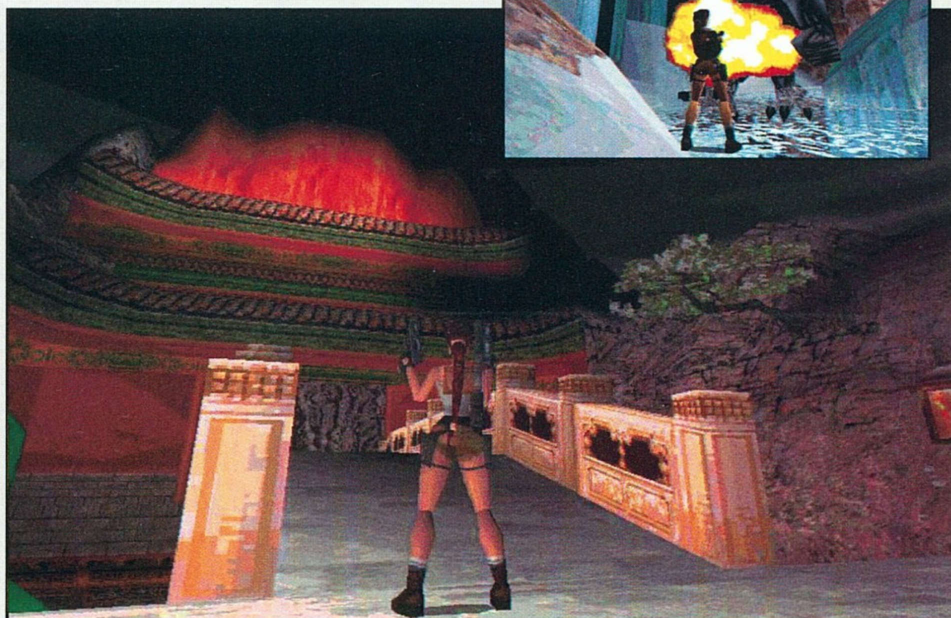


Más vélemény

Kicsit gondban vagyok most, hiszen az előző ZED-ben kategorikusan kijelentettem, márpedig a Dreams to Reality jobb, mint a Tomb Raider II, és kész. Azt hiszem, most felül kell bírálnom a véleményem, mondjuk egy döntetlen erejéig. A Core Design pontosan azt hozta, amit vártam: szép grafika, jó hangulat, kissé idegtépő játékmenet, és Lara, a számítógépes játékok történetének legnagyobb sztárja... Ennyi és nem több, pont elég ahhoz, hogy nagy siker legyen, de egy Év Játéka címhez szerintem kevés.

Egyébként a kósza pletykák szerint tervezik a következő részt, ahol a Croft família újabb tagjait ismerhetjük meg: Lara bátyját, és (hímnemű játékosok legnagyobb örömére) húgát...

Hancu



Őszintén bevallom, mint férfi az olvasónak, hogy megveszekedettül imádtam a Tomb Raider-t. Eddig háromszor játszottam végig, és igen elnéző tudtam lenni egyes hibáihoz. A második résznek viszont már nem tudok ilyen könnyen megbocsátani. Végigjátszottam, és nem vágott fejbe a varázs, ami a nagy elődnél olyan megmagyarázhatatlanul jelen volt. Úgy érzem magam, mint akit becsaptak. Mint a lóverseny-rajongó, aki elvesztette a hitét kedvenc versenyparipájában.

Csalódottságom legfőbb oka az, hogy a Tomb II gyakorlatilag nem hozott semmiféle áttörést, csak klónozta az első részt. Ez pedig egyenesen arra a tényre vezethető vissza, hogy az engine-hez egy ujjal sem nyúltak a fejlesztők. Lara ugyanúgy bennragad a falban, ugyanúgy eltűnik néhány vektora egy-két animációnál, és a falrészletek is ugyanúgy átvillannak egymáson, mint az első részben (a kameramozgások is változatlanul vitatható minőségűek). Eme kiábrándító negatívum a játék legsúlyosabb, de nem az egyetlen hibája.

A másik általam felfedezni vélt hiányosság a játékmenetet érinti, mégpedig elég érzékenyen. Számomra úgy tűnt, hogy az első pályák sokkal lineárisabbak, mint az előző részben (szerencsére a kilenc-tizediktől kezdve már kifejezetten jók), sokkal kevesebbet kell feleslegesen bolyongani (ami véleményem szerint az egyik legfőbb hangulati eleme volt az első résznek – a Tomb II-nél kifejezetten zavaró, hogy mindig bejön a játékos sejtése). Éppen ezért sokkal könnyebb is a játék, illetve sokkal könnyebb lenne, ha a program készítői nem akarták volna ezt a pályaszerkesztési bakit (mely egyértelműen



arra utal, hogy karácsony előtt nem volt idejük a fejlesztőknek normális pályákat kitalálni) irreálisan nehéz és sok ellenféllel orvosolni. Így viszont gyakran előfordulhat az az eset, hogy sokszor kell visszatöltenünk egy állást, csak azért, mert egy terembe három gépfegyveres őrt kegyeskedtek pakolni a programozók. A jó kis logikai feladványok viszont nincsenek sehol. Ennél pedig már csak az idegesítőbb, hogy Lara lehetséges mozgásait a készítők egyszerűen nem vették figyelembe a pályák tervezésekor. Kínos, ha például felfedezi a játékos: a velencei színházban a pályát kevesebb, mint felére le lehet rövidíteni egyetlen ugrással (a felső szintről a bal páholyba), csak azért, mert a Core-galeri nem gondolt arra, hogy Lara ugrás közben kanyarodni is tud (ezt az első részben sikeresen kezelték azzal, hogy kiszűrték az olyan pályarészleteket, amiket így meg lehetett oldani). Velencében pedig motorcsónak nékül is átmehetünk a következő szintre, ahol viszont motorcsónakkal kezdünk(!).

Azért a helyzet annyira nem rossz, mert a Tomb II egy nagyon jó program, csak én füstölgök már megint a kelleténél többet. Elvégre a Tomb Raidernek voltak jó dolgai is (nem is kevés!), amiket viszont a folytatás nemhogy átvett, de fel is dobta néhány újdonsággal: a víz alatti fények, a részletesebb ellenfelek, az új, ötletes csapdák, a csónakos ugratások és még sorolhatnám a sok-sok apróságot, melyek sokkal színesebbé teszik a Tomb II-t, mint az elődjét. Aki végigjátszotta az első részt, az azért ezzel is meg fog birkózni, mert maga a játék jó, csak 1998-ban már nem adja ugyanazt a feelinget, mint 1996-ban. Szóval, végül is ajánlom mindenkinek a folytatást, akinek egy picit is tetszett a Tomb Raider, de a harmadik résztől már sokkal többet fogok elvárni.

Akire végül is haragszom, az nem a Core Design (elvégre nekik csak megmondták, hogy karácsonyra kérik a Tomb II-t, ők meg a lehetőségekhez képest szuperül tették a dolgukat – és bizonyára sokkal jobban tették volna, ha lett volna még egy kis idejük), hanem az Eidos. A kiadó ugyanis hihetetlenül agresszív és átlátszó marketing-politikával az egekig favorizálta Lara Croft személyét, s ezáltal tökéletesen eladhatóvá tette nemcsak magát a játékot, hanem a járulékos merchandising-termékeket is (Lara-pólók, -babák stb). Ez még nem lenne baj, ha a játék nem önmagát ismételné és másolná, így azonban kifejezetten visszatetsző. A nagy csinnadratta bestsellerré fogja tenni a Tomb Raider II-t, míg félek tőle, hogy a jóval több munkával és odafigyeléssel készült Dreams el fog tűnni a süllyesztőben. De azt az Eidos is tudja, hogy a harmadik résznél már nem lehet ezt megcsinálni. A jövő tehát még tartogat meglepetéseket. A múltat és a jelent pedig már ismerjük: a Tomb Raider tavaly sorra nyerte a díjakat. A Tomb II szerintem már egyet sem fog kapni...

Stöki

által még soha nem látott helyszínek. A pályákról még annyit mindenképpen el kell mondani, hogy bár arányukban jóval több a lineáris pálya, mint a Tomb Raiderben volt, a Tomb II nehezebb játék. Egyrészt azért, mert sokkal harcorientáltabb, mint elődje (néha Lara kénytelen két marokra tömni magába a medikit-eket...), másrészt azért, mert maguk a pályák egy kissé nehezebben áttekinthetőak. Az ellenfelek is többen vannak, és veszélyesebbek, mint az első részben (talán ezt ellensúlyozandó fogták egy kicsit vissza a fejtörők nehézségi szintjét). A tiszta játékidő tehát összességében több, mint a Tomb I-ben, és ez mindenképpen jó. Csak egy érdekes adat: kb. 6-800 mentésre lesz szükség a teljes végigvitel során...

Természetesen a játékmenet is hozott egy-két újdonságot, néhány új fegyver (gránátvető, géppuska, és szigonypuska, mellyel a víz alatt is lehet harcolni) és tárgy (például jelzőfáklya) valamint új opciók (játék közbeni statisztika) képében. A leglátványosabb ilyen újítás, ami igen feldobja a játékot, hogy Lara járműre pattanhat egyik-másik pályán. Konkrétan az olasz lagúnákban motorcsónakkal randalírozhatunk, a tibeti havasokban pedig hómobilt meglovagolva ugrathatunk, lőhetünk, csúszhatunk és száguldhatunk. Sőt, hómobil segítségével még gázolással is oszthatjuk az ellenfeleknek a halált okozó testi sértést.

Összességében véve a Tomb II hozta a formáját. Az Eidos nem változtatott a nyerő felálláson, és ez egy méltó folytatást eredményezett. Igazán forradalmi újítások nincsenek benne, hiszen az engine érintetlen maradt, viszont el kell ismerni, hogy az apró szemfényvesztések kétségkívül tetszetősek, és ez nagyban hozzájárul majd ahhoz, hogy tuti sikerré váljon a második rész is. És ha már itt tartunk: biztosak vagyunk benne, hogy Lara Croft-tal nem utoljára találkoztunk...



Tippek

- Próbáljuk meg mindig felülről elintézni az ellenfeleinket!
- Ha csak lehet, a szárazföldről lőjük le a vízi szörnyeket! A szigonypuskát csak és kizárólag vízi harcra használjuk!
- Minden pályán három secret van. A program csak akkor ad tápot, ha mindet megtaláljuk, ezért ne végezzünk félmunkát!
- Bátran használjuk a jobb fegyvereket az embereken, mert annyi muníció lesz, de az állatokra ne pazaroljunk ilyesmit az első pályákon!
- A dobbantókra ne ugorjunk, hanem csak simán fussunk!
- és végül: vegyünk 3Dfx kártyát...

Értékelés 89

Eidos Interactive/Core Design
Hardverigény: gyors
Extrák: magyar nyelvű kézikönyv, 3Dfx, Direct3D



Psygnosis

G-police

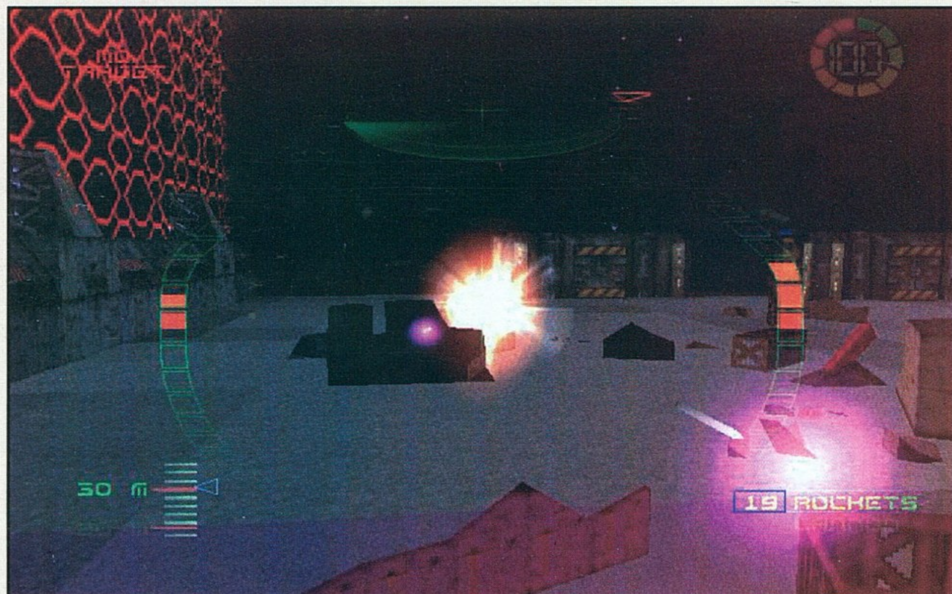
Halló, G-rendőrség?

a Psygnosis '96 tavaszán, az atlantai E3-n mutatta be a G-Police első játszható verzióját, és már az akkori félkész állapot is mindenkit egyértelműen meggyőzött arról, hogy ez a játék nagyon különleges lesz.

A történet a harmadik évezred első századának végén játszódik. Túl vagyunk már egy hatalmas csillagközi háborún, a Föld erőforrásai végképp kimerültek, így nem lévén más megoldás, megkezdődött a naprendszer többi bolygójának kiaknázása. Egyre-másra létesültek a kolóniák, a rendfenntartást pedig egy hatalmi csoportoktól független, mindenki által elismert félkatonai szervezetre bízták, amelynek a G-Police – azaz Governmental Police – nevet adták.

A program a Callistón létesített kolónián játszódik. A játék során a G-Police egyik frissen verbuvált tagjának életébe kóstolhatunk bele, aki ellentétben legtöbb társával, nem csupán leküzdhetetlen kalandvágya miatt bújt egyenruhába. Hősünk húga is a rendőrség kötelékében tevékenykedett egészen addig, amíg az egyik bevetés alkalmával gyanús körülmények között halálát nem lelte. A hivatalos jelentés szerint baleset történt, de Slater nem hajlandó ennyivel beérni, konkrét válaszokat akar. Ehhez viszont akár tetszik, akár nem, kénytelen belépni Callisto rendfenntartói közé, mert csak így folytathatja titkos magánnyomozását.

Újoncként a légi osztaghoz kerül, és így felettesei egy DASA – Kamov HAVOC típusú vadászgép irányítását bízzák rá. Ez a szerkezet külsőre leginkább egy helikopterre emlékeztet, bár rotorlapátok nincsenek rajta, repülési tulajdonságai kétségtelenül a földi helikoptereket idézik. A Callistón lényegében ez számít a legmodernebb harci eszköznek, legalábbis a G-Police által kibocsátott ismertető brosúrákban ezt lehet olvasni. Mindez persze nem is meglepő, hiszen mint tudjuk, a távoli kolóniákon egyetlen hivatalos fegyveres testület létezik, és ez a „Kormányrendőrség". A gond csak az, hogy kiskapuk mindig is léteztek, és a leleményes bűnözők általában meg is találják ezeket...



A Callisto a Jupiter egyik holdja és nem rendelkezik önálló légkörrel. Éppen ezért a város – pontosabban a kolónia – kupolák alatt helyezkedik el, amiket pókhálóhoz hasonló úthálózat köt össze. A kupolák tökéletes biztonságot nyújtanak mindenkinek, csak a legpusztítóbb erejű fegyverekkel lehetne kárt tenni bennük, de ilyen erejű robbanóanyagok természetesen nincsenek a Callistón (ismét egy idézet a G-Police ismertető katalógusából...) Léteznek ipari és lakónegyedek, mezőgazdasági vagy éppen bányász területek. A küldetések nem ritkán egyszerre több ilyen kupolában is zajlanak, így nem árt mindig alaposan megismerni az adott városrészt, hogy a későbbiekben könnyebb legyen a tájékozódás.

Más vélemény

Az előzetes hírek alapján kicsit szkeptikusan láttam hozzá a G-Police installálásához. Elindítás után azonban rájöttem, hogy egy remek játékkal van dolgom. Miért is mondom ezt? Első ok a grafika. Azt hiszem, nem sokat tévedek, ha azt mondom, talán az eddigi legszebb 3Dfx-es játékot hozták össze Psygnosisék. Gyengébb gépek tulajdonosainak (mint például nekem) sem kell kétségbe esni. A megfelelő opciók variálásával kellő sebességre gyorsítható a program és a kinézetéből sem veszít sokat. Másik ok a hang. Az effektek tökéletesen szólnak, a CD-s soundtrack pedig fantasztikusan jó hangulatot teremt a játéknak. Nem is mondok mást, csak azt, hogy most is ezt hallgatom.

Talán vannak, akik még emlékeznek az Amigás Killing Cloud című játék remek hangulatára. A G-Police valami hasonlót próbál meg elérni. Rögtön hozzáteszem, hogy sikerrel. Ha szereted az ilyen stílusú programokat, akkor melegen ajánlom, de ha nem, megnézni akkor is kötelező mindenkinek!

Caris

Szerencsére Slaternek szinte soha sem kell egyedül tevékenykednie, hiszen ő is egy nagy csapat része. Legtöbbször a földi vagy légi csapatok védelmét és irányítását kell ellátnia, de persze olyan is előfordulhat, hogy bizonyos gyanús elemeket kell észrevétlenül követnie, vagy a felderítés kérdéseire kell választ találnia. A küldetések többnyire nagyon összetettek, legtöbbször csak menet közben alakulnak ki a végleges célok. A kezdeti „békés" rendőrélet persze gyorsan tovaszáll és hősünk hamarosan a



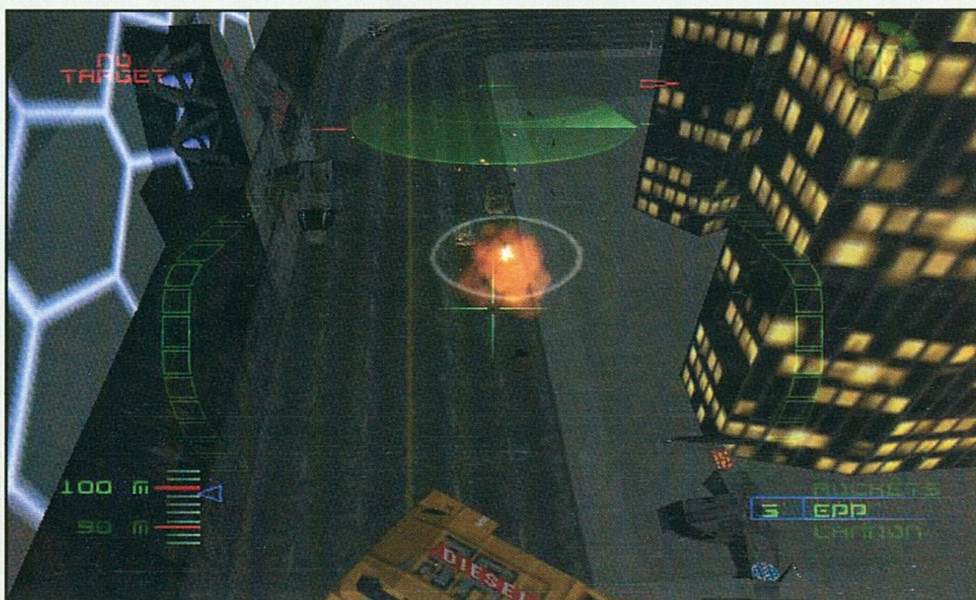
Személy szerint engem teljesen lenyűgözött a G-Police. Napokig a rabja voltam, egyszerűen nem tudtam abbahagyni. Egy régi nagy álom megvalósulását láttam benne, hiszen végre valahára háztömbök között száguldozva mehet a „dogfight", és ehhez még csak a grafika részletességén sem kell csökkenteni.

Ha jól emlékszem először még videón a Blue Thunderben (Repülő szem) láttam egy helikopteres üldözést felhőkarcolók között (az ifjú Malcolm McDowell (Tolwyn admirális) kergette Roy Schneidert), és már akkor megfogalmazódott bennem a gondolat, hogy „ej be jó is lenne ezt kipróbálni Spectrumon". Nos, az azóta eltelt tízegynéhány év alatt nagyot változott a világ, de hiába a bika Pentium, a 3Dfx megjelenéséig csak reménykedni lehetett abban, hogy ez az álom valóra válik.

Most azonban itt a G-Police, itt a 3Dfx, és a néhai álom egy csapásra testet öltött. A program gyönyörű, élvezetes, látványos és még egy rakás pozitív jelzővel illethetném, de ezt most helyhiány miatt inkább nem teszem. A küldetések nehezek, de megtanulhatók, az egyetlen probléma, hogy talán egy picit kevés van belőlük. A program negatívumai az én szememben olyan „nüánsznyiak", hogy igazán nem is érdemes velük rontani az összképet. Egy mondatban összefoglalva a G-Police egy remek játék. Senki se számítson különösebben komoly agymunkára, mert itt inkább a lövöldözésen és a repkedésen van a hangsúly. Aki teheti, mindenképpen próbálja ki, hiszen ilyen még tényleg nem volt PC-n!

Del







háború kellős közepén találja magát, ahol ráadásul sokáig még azt sem lehet tudni, hogy ki is az ellenség valójában. A történetet hosszabb-rövidebb videóbejátszások segítségével követhetjük nyomon, így a hangulatra igazán nem lehet panaszunk.

Maga a játék leginkább talán az Extreme Assaulthoz hasonlítható, bár annál lényegesen szebb és összetettebb. A G-Police grafikailag egyike a legszebben kivitelezett 3Dfx-es játékoknak, a robbanások és különböző fényeffektek valószínűleg a maximumot hozzák ki a Voodoo-ból. Lenyűgöző élmény a hatalmas felhőkarcolók között repkedni, minden különösebb lövöldözés és akció nélkül is hosszú órákat el lehet tölteni csupán egy-egy kupola felfedezésével. A város él alattunk, autók, motorok és különböző siklók haladnak céljuk felé, ki a földön, ki a levegőben. Felülről nézve az egész olyan, mint amit az „Ötödik Elem"-ben láthattunk, a város minden szintjén zajlik az élet. Sokszor a gonosztevőket is az egyszerű polgárok között kell keresni, így akcióinknak nem ritkán sajnos polgári áldozatai is lehetnek.

A rendelkezésünkre bocsátott fegyverarzenál igen meggyőző, kezdetben ugyan még csak visszafogottabb teljesítményű eszközöket kapunk, idővel - vagyis a válság elmélyülésével - azonban egész komoly játékszerek kerülhetnek a kezeink közé. Ha jól teljesítünk, gépünk egy modernebb változatát is kipróbálhatjuk, amely természetesen gyorsabb, erősebb és jobban felfegyverzett elődjénél.

Életbemaradásunk nem kis mértékben gyorsaságunkon és vezetői képességünkön múlik, így mielőtt belevágnánk a tényleges játékba, célszerű elvégezni a program által felajánlott 6 gyakorló küldetést. A fő játék egyébként 35 összefüggő küldetésből áll, no és persze néhány titkos bevetést is elrejtettek a programban (köszönhetően a konzol eredetnek). A gép minden küldetés után értékeli teljesítményünket, így mindig tisztában lehetünk vele, hogy mikor, hol, mit rontottunk el.

Összességében a G-Police egy igen jól felépített és megírt, látványos akciójáték, amely a kategória kedvelőinek minden igényét kielégít. Aki szereti az ilyen jellegű játékokat, az biztosan nem fog benne csalódni, és talán még azok is értékelni fogják, akik más stílusú programokat részesítenek előnyben!

Értékelés 85

Psygnosis
Hardverigény: közepes
Extrák: 3DFx D3D

Activision

Quake 2

Quake az ég és zöld a fű



gondolom, már mindenki tudja jól: oly hosszú(nak tűnő) várakozás után kijött a Quake második része. Az alábbiakban elolvashatjátok, hogy melyek azok az újítások, változtatások, amik jobbá, vagy esetleg csak mássá teszik, mint amilyen nagy elődje volt.

Grafikai újdonságok

Noha a játék a Quake engine-t használja, szerencsére elég sok újdonságot bevezettek, amelyek az alapváltozatban még nem léteztek. Nem azt a metódust követték, mint a Doomban, hogy szinte semmit nem változtatnak, csak a sebesség érdekében optimalizálnak a kódon. Sok olyan dologgal megörvendeztettek minket, amelyek ezentúl valószínűleg etalonnak fognak számítani a hasonló stílusú játékok körében.

A legfontosabb változtatás az, hogy a 3D kártya végleg teret hódított. Csak azzal együtt teljes a játék, gyakorlatilag arra írták, a GL verzióban nagyon sok olyan effekt van, amit a software-esben nem lelhetünk fel és ez nem csak a megszokott 3D dolgokra vonatkozik. Sőt, az id egészen odáig ment, hogy következő játékuk, a Trinity, ami várhatóan az emberszimulátorok negyedik generációjának első tagja lesz, csak ez alatt fog futni.



A legfontosabb új effektek egyike, hogy vannak színes fények. Tehát egy fényforrás nem csak a megvilágítás erősségét növeli, hanem a közelében lévők színét is megváltoztatja. A pályatervezésnél sajnos nem nagyon vitték túlzásba ennek az új megoldásnak a használatát, szinte vadászni kell rá. De ha megnézitek az azóta elkészült Quake1 dm4 konverziót, akkor ott nagyon szépen megfigyelhető. Bár ott meg már egy kicsit sok is, úgy néz ki a pálya, mint egy harmadosztályú diszkó.

Új és nagyon megnyerő motívum a lekerekítés. El lehet felejteni az ötszög alapú kart és társait. Az emberek rajzolata rengeteget tökéletesedett ezáltal. Most már nem kell sisakba bújtatni a fejeket, hogy elfedjük a sokszögűségből adódó hibákat. Ezt az új dolgot leginkább a fegyvereknél lehet megfigyelni, például a rakétapisztolyt tartó kéz valami zseniális és a rakéta sem négyzet alapú hasáb már.

A srácok





A Quake motorban volt egy apró dolog, ami még visszautalt a régi sprite-os, 2D-3D keverék időkre. Ez pedig a robbanások fénye. Gondolom, mindenki megfigyelte, hogy ha a rakéta becsapódik, akkor a program egyszerűen egy bedigizett képet rak ki arra a helyre. Ezt azóta megszüntették, most már a robbanás is teljesen 3D. Valódi tűzGÖMBöt rajzol ki a program és ezzel végleg betette az ajtót a Doom engine mögött. Ezek lettek volna a meghatározó, valószínűleg trendet alapító újdonságok, de természetesen felfedezhetünk néhány kisebb változtatást is:

Sikerült átlátszó vizet készíteni. Ez csak a Quake-hez képest újdonság, a klónok közül majdnem mindegyik ismeri ezt az effektet (Hexen2, Chasm, Shadow Warrior). Nem tudom miért, de ezt is nagyon kevésszer alkalmazzák. Sok helyen még mindig a régi 100 százalékban eltakaró felülettel találkozunk. Lehet, hogy ezzel akarták érzékeltetni a nagyon sűrű és szennyezett folyadékokat, csak akkor azt nem értem, hogy ha beleugrunk ebbe a folyadékba, akkor miért olyan kiválóak a látási viszonyok...

Inkább mennyiségi, mint minőségi változtatás, hogy egy-egy tárgy (ami faltól elkezdve szörnyig bármi lehet) sokkal több poligonból áll össze, mint eddig. Ennek (is) köszönhető, hogy el lehet készíteni a fentebb már leírt csupasz fejet, vagy arcot. Az aprólékossághoz nagymértékben hozzájárul az is, hogy az animáció is sokkal részletesebb. Állítólag azért, mert a játék a két mozgási fázis közötti valószínűsíthető lépéseket is kiszámolja és szinte átmossa egymásba az animációs fázisokat. Ez nekem mondjuk nem tűnt fel, bár lehet, hogy csak azért, mert annyira profin csinálja. Mindenesetre az id egy kiadott FAQ-ban (nagyon gyakori kérdésekben) ezt állította. Az biztos, hogy nagyon szép lett az animáció, embereink körülnéznek, szalutálnak, pihegnek, és, ami fontos, nagyon élethűen futnak.

Egy vélemény

Előre bocsátom, hogy Quake-ben nagyon messze vagyok a jóktól (még csak most tanulok egérrel játszani, meg ilyenek), de azért megvan a magam véleménye a Q2-ről. Szerintem a single player mode egyszerűen zseniális, a hangulata és az ötletessége veri az összes eddigi elődöt, beleértve a Doomokat és a Quake-et is. Nekem főleg a szörnyek tetszettek. Ellenben a deathmatch-eket kifejezetten fantáziátlannak találtam, nagyon látszik, hogy ez az, amire nem jutott elég idő karácsony előtt. Viszont nagyon örültem annak, hogy végre rájöttek, milyen zene is kell egy ilyen játékhoz! Hard rock, heavy metal és headbang minden mennyiségben! Elsötétített szobában, fejhallgatóval, 3Dfx kártyával egyszerűen remek. (Istenem, ha még James Hetfield énekelne a zene mellé...) Szóval, a Quake 2 nem lett mérföldkő, inkább csak egy klón. Annak viszont nagyon jó.

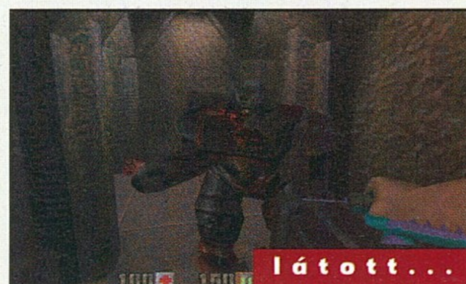
Stöki

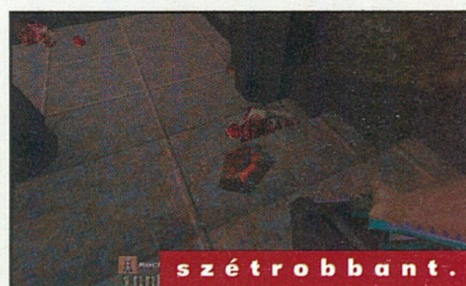
Játéktechnikai újdonságok

Az egész játékot áthatja, hogy ez a program valójában nem a Quake 2. Eredetileg nem is ezt a címet akarták neki adni (az információ a már fentebb említett FAQ-ból származik), csak jogi problémák miatt, jobb híján alakult ez így. A kerettörténet, a világ, amiben játszódik, valamint az ellenfelek és a fegyverek arra engednek következtetni, hogy helyesebb lett volna Doom 3-nak elnevezni. Hiszen cyber világban mozoghatunk, van BFG, használható supershotgun és chaingun stb. Ezeken kívül a színvilág is inkább a Doom első részére emlékeztet, sokkal több benne a piros árnyalat, mint a Quake előző részében.

A pályák szervezettsége nagyon hasonlít a Hexen 2-re, oda-vissza mászkálhatunk közöttük, így könnyen fellép a „három pályát vissza kell menni, mert az a kapcsoló nyitotta az ajtót" effektus. Ehhez a pályarendszerhez jól kapcsolódik az eddig még sehol sem látott küldetésrendszer. A cél ugyanis nem a végigjutás, hanem az, hogy a segítő computeren keresztül a parancsnokságról érkező feladatokat teljesítsük. Mindig megadják nekünk a távlati célt is, valamint azt, hogy en-


Jött...


látott...


szétrobbant.

Nem vagyok elájulva. Valóban nagyon gyönyörű, az egyszemélyes játék is kifejezetten jó. A rengeteg újdonság, a szörnyek... minden adott egy kiváló játékhoz. A probléma csak az, hogy ez nem elég. Az ember azt várná, hogy az id software egy olyan programot jelentet meg, ami minden tekintetben mérföldkő. Mert az egyszemélyes játék érdekes lehet elsőre, másodikra is, de harmadikra már egy kicsit unalmas, hetedik-nyolcadikra meg nem tudom, ki áll újra neki. Egyértelműen a többjátékos üzemmódokat kellett volna erősíteni. Azok viszont siralmasak. Kooperatív mód egyszerűen nincs. A deathmatchben pedig nincs is min játszani, mivel nincsen dm arena(!). A többi pálya pedig egyenesen használhatatlan ilyen célra (talán a fact3 és a boss2 a kivétel). Szerintem elvárható lenne, hogy ha az OmicronBot kiadásához az id software megszerezte a jogokat, akkor már a Quake 2 alapverziójában lehetne gépi ellenfél ellen játszani. Természetesen(?) nem. Semmiféle népszerű többjátékos üzemmódot nem támogat. Semmi teamplay, semmi CTF, semmi teamfortress...

Külön bosszantó, hogy játék közben nem követhetjük nyomon ellenfeleink pontjait, csak a sajátunkat. Ezenkívül saját skint ugyan lehet választani, de a színekkel sajnos nem lehet variálni. Sokaknak tetszett a Quake 1-ben a kapcsolattartás a többi játékossal. Itt szinte semmi hasonló lehetőség sincs, nem tudhatjuk, hogy mi folyik a pálya más részein.

A fegyverek kijelzése sem az igazi. Ellenfelünk kezében nem látszik a fegyver, és ha a középső fegyverkijelzést választjuk, akkor mi is csak egy ikont látunk helyette.

Az egész programon látszik, hogy nem készültek el időben. Nem tudom, miért gondolják azt, hogy csak azért, mert őket id software-nek hívják, már mindent szabad. Nagyon látszik, hogy közel volt a karácsony. Ugyan ígértek egy Mission Packet, amit kivételesen ők fognak készíteni, és abban minden lesz, ami szem-szájnak ingere, de ezeket a dolgokat illett volna az alapprogramba beletenni, ha már egyszer pénzt kérnek érte. Bár az is lehet, hogy ők érezték meg (mint már olyan sokszor) az idők szavát. Ugyanis az interneten naponta jelennek meg az új kiegészítések, patchek, pályák hozzá. Van már színes skin, dm arena, készül a cooperative mód stb. Ezeket a dolgokat pedig bárki letöltheti, ingyen. Lehet, hogy ez a játékkészítés jövője, hogy nemcsak a játék, hanem az írás alapja is az internet lesz (sok kicsi sokra megy alapon). Nem tudom. Mindenesetre úgy tűnik, hogy kicsit elvetették a sulykot. Ennél talán többet kellett volna belefektetni, vagy talán túlságosan érezhető John Romero hiánya. Ha mindent összevetek, szerintem ez a program korántsem fog akkora sikert elérni, mint az első része.

ender

Más vélemény

A zene, a design, a grafika és a hangulat egyszerűen szuper. Lenyűgöző, hogy tényleg azt érzem, odakint javában folyik a csata, nem vagyok egyedül, van esély a menekülésre. A látvány olyan, amilyet '98 elején elvárhatunk, a játékmenet is abszolút magávalragadó, így az összhatás is jeles. Értendő mindez az egyszemélyes játékra, a multiplayer üzemmóddal ugyanis kicsit más a helyzet. Quake területen messze nem tartozom az igazán profik közé (Shoebaron, Erik, Andysoft – sőt, újabban már Tatcom is – egy-két kivételes alkalomtól eltekintve rendszeresen elken(ték)ik a számat), de ettől függetlenül meggyőződésem, hogy a Quake második része multiplayer szempontból közel sem nyújt akkora élményt, mint az eredeti játék. Természetesen még így is messze jobb, mint bármelyik hasonló jellegű klón, de én valahogy többet vártam tőle. Lehet persze az is, hogy csak idő kell az átálásra (ugye milyen nehéz volt megválni a Duke-tól?), de egyelőre még valahogy hiányzik az a belső késztetés, hogy leüljünk egy jó kis Quake 2 deathmatch partihoz. Én egyelőre maradok a Bad Place-nél... (ne aggódj Erik, előbb-utóbb fogsz te megint üvöltözni... akárcsak a régi szép időkben...)

Del

nek teljesítéséhez mi a következő probléma, amit meg kell oldanunk.

Szintén a Hexen 2-höz hasonlóan, belépett a tágyhasználat is a lehetőségeink sorába. Például a négyszeres sebzést vagy a sérthetetlenséget nem muszáj azonnal felhasználnunk, hanem tartalékolhatjuk őket nehezebb időkre. Látszik az átgondolt tervezés abból is, hogy ez a választási lehetőség csak az egyjátékos módban lehetséges, egymás elleni küzdelemnél mindent azonnal fel kell használnunk.

Érdekes megoldás, hogy a szörnyek is a mi fegyvereinket használják, akár hármat, négyet is egyszerre. Szerencsére (?) nem olyan gyorsak, mint a Quake-ben, itt is visszatért a Doom, a régi jó Baron of Hell sebességével.

Van néhány apró, de hasznos dolog, amit be lehet állítani az egymás elleni küzdelemben. Ilyen az, hogy nem közvetlenül egy 200/100-as, quados ember előtt jelenünk meg, hanem lehetőleg távol mindenkitől. Talán ezt ellensúlyozandó, nem lehet vég nélkül halott formában sunyni, megvárva, amíg az ellenfélnek elfogy mondjuk a sérthetetlensége. Bizony egy idő után, ha tetszik, ha nem, megjelenünk újra és folytatódik a harc. A Doomból és a Quakeworldből átvett dolog, hogy lehet választani a deathmatch 1-et, amikor a fegyverek nem tűnnek el, miután felvettük őket, de csak akkor tudjuk újra felvenni őket, ha meghalunk.

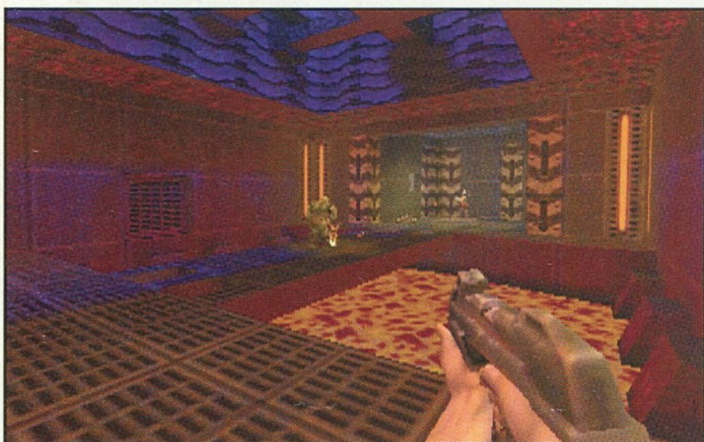
A fegyverek sokkal kiegyenlítettebbek, mint az első részben. Ott gyakorlatilag csak a rakétavető és a hajszárító volt használható, itt viszont szinte mindegyik, a maga módján (akárcsak a Doomban). A rakétavető egy kicsit gyengébb lett, a supershotgun viszont régi fényében tündököl. A felpörgési idő ellenére használható a chaingun és a plasma rifle egyaránt. A BFG 10k-t pedig gondolom, nem kell bemutatni senkinek... Az egyetlen problémás fegyver a blaster rifle, nagyon nehéz bárkit is eltalálni vele (természetesen nem a lassan mozgó szörnyekről beszélek) és ehhez képest nem is sebez túl sokat. Viszont egy bot kiválóan tudja majd használni, hiszen neki semeddig sem tart kiszámolni, hogy pontosan hova kell lőni vele.

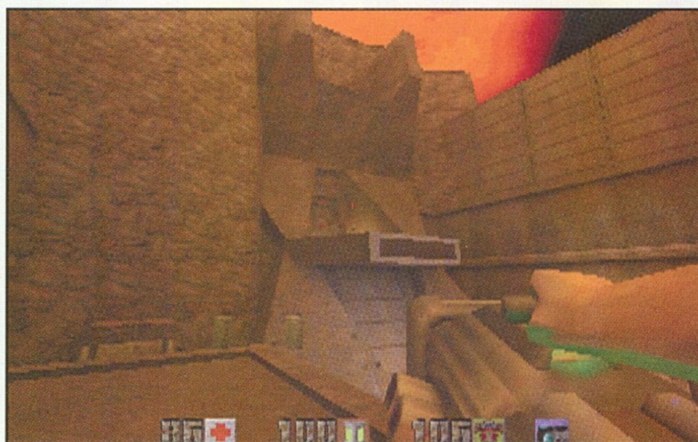
Az egymás elleni játékban már nem tudjuk magunkat Terminátorrá átképezni, mint az első részben. Az életerő 100% fölé növelésének leggyakoribb módja a szanaszét heverő +2%-os powerupok szedegetése. A páncélok terén még visszafogottabb, szinte lehetetlen 50%-nál nagyobbat felhalmozni. Itt is nagyon gyakran a százalékonkénti növelésre kell hagyatkoznunk.

Ha egymás ellen játszunk, mindenki lépéseit halljuk, így senkit sem lehet észrevétlenül megközelíteni. Emellett megtapasztalhatjuk, hogy az emberek még lassabban lépnek, mint a Quake 1-ben, pedig már ők is lassabbak voltak, mint a Doomos figurák.

Értékelés 94

Activision/id Software
Hardverigény: gyors (64 Mb RAM)
Extrák: multiplayer, 3Dfx, Internetes játék, D3D, PowerVR









Február 1-től amíg a készlet tart: Karácsonyi játékkiárusítás a

DEATHMATCH

klubban!

Tel:267-6880 Tel:267-6880 Tel:267-6880

Minden program beszerzési ár alatt!!!

Ízelítő hihetetlen árainkból:

Tomb Raider 2	~~11.990~~ helyett 7.990
FIFA 98	~~11.990~~ helyett 8.990
Rebel Assault 2	~~11.990~~ helyett 3.990
Quake 2	~~11.990~~ helyett 8.990
Worms 2	~~11.990~~ helyett 7.990
Dreams to Reality	~~11.990~~ helyett 7.990

És még rengeteg játék 5.000,-Ft alatt...

Gyere el és válogass a játéktengerben, biztosan találsz kedvedre való CD-t. Sőt! Február 10-ig minden vásárlónk negyedéves DEATHMATCH klubtagságit kap ajándékba!!!

DEATHMATCH

Multiplayer PC-s játékklub és szoftver bemutatóterem
1088 Budapest, Rákóczi út 9. az udvarban Tel: 267-6880



A VIRTUAL WORLD FANTASZTIKUS FEBRUÁRI AJÁNLATA:

Ha Január 30. és február 10. között klubtagsági kártyát váltasz üzleteinkben:

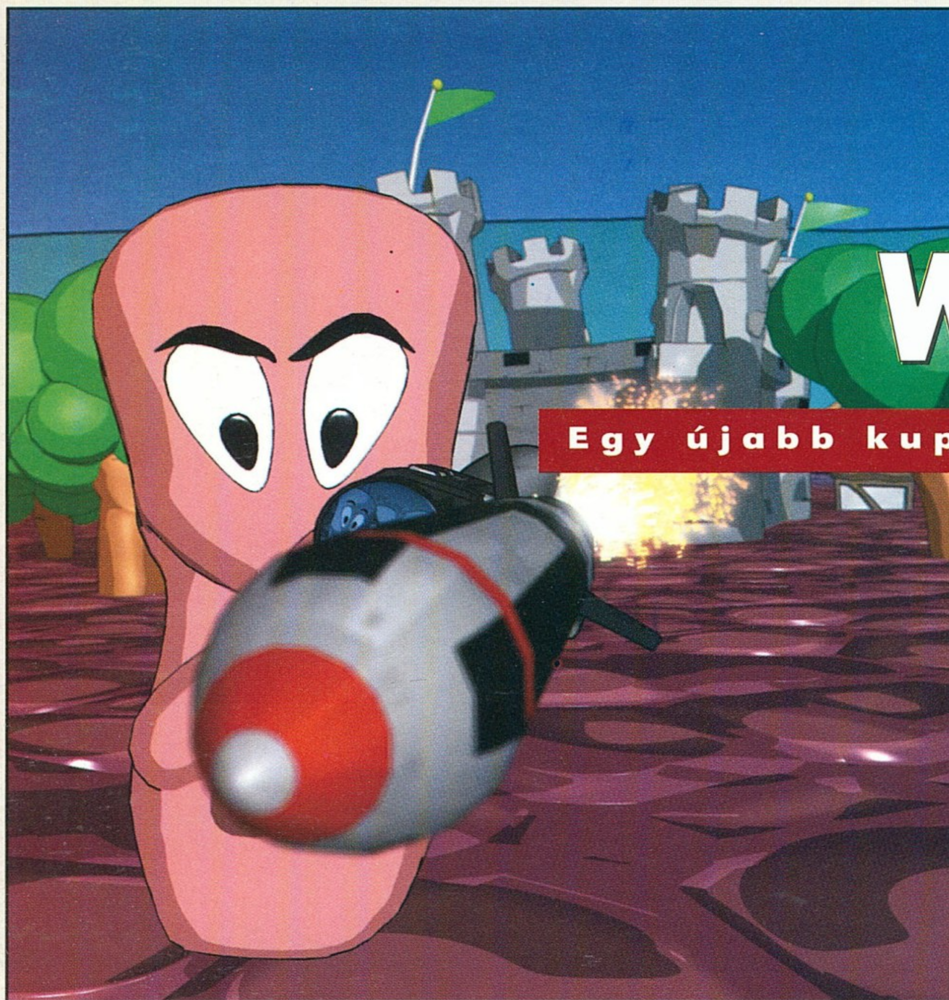
- *6.000,- Ft helyett csupán 3.990,- Ft-ba kerül ez az apró befektetés!!!*
- *Ajándék CD-t és bonus PC-s magazint kapsz ajándékba a kártya mellé!!!*
- *Havonta ingyen árlistát és hírlevelet küldünk az újdonságokról!*
- *Elviheted kedvenc programodat akár egy hétre is kipróbálni!*
- *10%-os kedvezményt kapsz minden további vásárláskor!*

Ne habozz, hanem rohanj el legközelebbi üzletünkbe és minél hamarabb válts belépőt egy új világba!

Üzleteink:

Alfa CD 1148 Bp, Örs Vezér tér 23. üzlet Tel: 06-20 724-717
Újlaki Üzletház I.em. 1036 Bp, Bécsi út 34-36. Tel: 250-5200/122
Átrium Mozi 1024 Bp, Margit krt. 55. Tel: 316-0186
Újpesti Áruház 1041 Bp, István u. 10. Tel: 169-5155/61

MicroProse



Worms 2

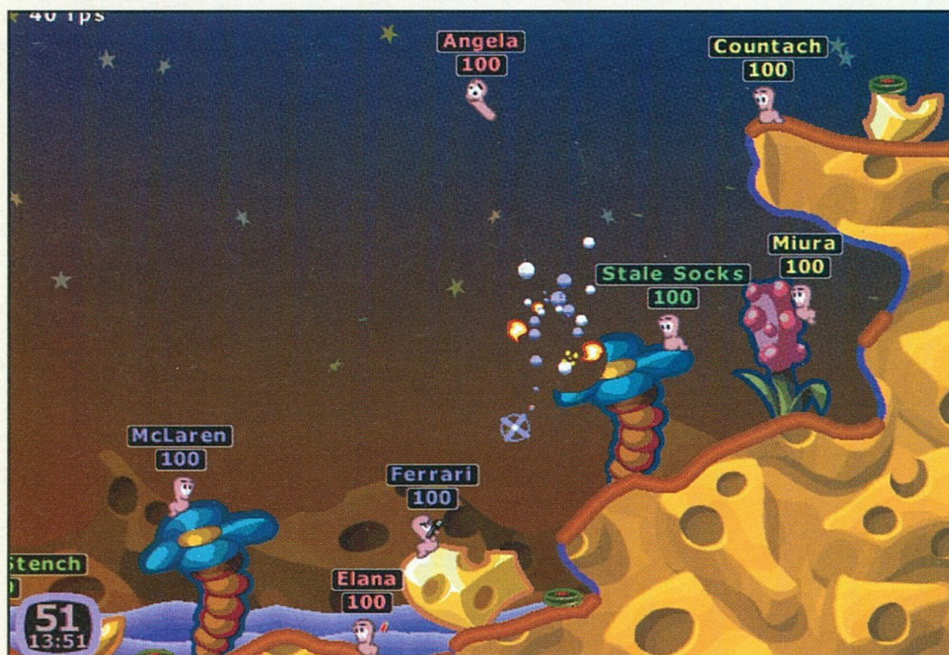
Egy újabb kupac kopasz kukac

A két évvel ezelőtt megjelent, nagy sikereket elért Worms után a Team 17 karácsonykor kiadta a folytatást, a Worms 2-t. A játék lényege ugyanaz: egymás kukac-csapatait kell kiirtanunk. A program alapötletét a C-64-es Artillery Duel adhatta, amit kombináltak a PC-s Scorch fegyverválasztási lehetőségével, és megtűzdeltek sok-sok saját újítással.

A második részben óriási hangsúlyt kapott a kukacok kidolgozottsága. A kis állatkák nagyobbak lettek elődeiknél, így lehetővé vált részletesebb animációjuk. Bármikor előfordulhat, hogy az egyik kukac unalmában rágózni kezd, vagy sóhajtozik, győzelem esetén pedig az egész csapat egyszerre ugrándozik örömében. A hátterek kidolgozottsága is sokat javult az előző rész óta. Több, mint tízféle különböző mintázatban jelenhetnek meg a pályák, pl. középkori (tornyokkal teletűzdelt), kalózos (kardokkal és kincsesládákkal), építkezés vagy éppen egy nagy sajt. A képernyő aljáról eltűnt az a sáv, amely eddig a képernyő közel negyedét elfoglalta, így sokkal több minden látható a játéktérből. Hét vadonatúj, viccesebbnél viccesebb animáció is került a programba. A főhősök természetesen itt is kukacok.

A zene most is audio trackben található és ugyancsak Bjorn Lynne szerezte az összes számot. A program 38 hangmintát tartalmaz, 28 különféle nyelven szólalhatnak meg kukacaink. Választhatunk angol, francia, német, görög, svéd, lengyel, sőt még a magyar nyelvet is. Ez utóbbit bekapcsolva elég érdekes szövegeket hallatnak a rózsaszín állatkák, mint például „Hé, vak egér!", „De frankó!", „Mi lesz már?" vagy „Kipurcant!". Akinek pedig még ez sem lenne elég, az saját hangmintáival is feltöltheti a programot.

Sok-sok új fegyvert találunk a játékban. Az elmaradhatatlan Bazooka, Cluster bomb, Air-strike és Banana bomb mellett olyanok jelentek meg, mint például a Homing air-strike, amelynek minden egyes bombája célkövető, vagy a Petrol bomb, ami tulajdonképpen a Scorch-beli napalmnak felel meg. Az eddigi bárány mellé került egy Super Sheep nevű fegyver is, aminek különlegessége, hogy miután elhajítottuk, még mi magunk irányíthatjuk a levegőben, és akkor robban, amikor valamibe beleütközik. Más új „állati" fegyverek is vannak. A Homing pigeon egy célkövetős galamb, ami mindent megtesz annak érdekében, hogy a kijelölt célponthoz érjen és ott felrobban. Az őrült tehenekből (Mad cows) egyszerre többet is elhajíthatunk, ilyenkor egymás után futva indulnak el, majd amikor akadályba ütköznek, felrobbannak, nagy pusztítást végezve. A Sheep strike a légitámadás új fajtája, ahol a bombákat bárányok helyettesítik. A Cluster bombnak is van egy új verziója, ennek a repeszei célkövetők. Az öreg néni (Old woman) névre hallgató „fegyver" egy bottal mászkáló idős asszony, aki a régi szép időkről kezd mo-



Más vélemény

Most egy nagyon elfogult véleményt fogtok olvasni, ugyanis én fanatikus és gyógyíthatatlan Worms rajongó vagyok. Annak idején, amikor az első megjelent, majdnem megbuktam félévkor, mert tanulás helyett „féregirtottam". Most ugyanez a veszély fenyeget, mert itt a vizsgaidőszak, és itt a Worms 2 is, ami minden tekintetben felülmúlja elődjét. Csak pozitívumokat mondhatok róla: több fegyver, több grafika, több csapat, több hang, több pálya, és még sok-sok „több". Negatívumot nem is tudok mondani, talán csak annyit, hogy ha én írtam volna ezt a cikket, lehet, hogy ez lett volna az első program, amire 100-at adtam volna. Na jó, mondok egy erőltetett negatívumot: nincsenek benne az első rész Beavis & Butthead hangjai... most már csak 99... Egy biztos: a kukacok hódítanak és élvezetesebb velük egymás ellen játszani, mint bármelyik Quake-klón deatmatch-ével... A végére pedig egy szerény megjegyzés, amit csak a profik értenek: A Ninja Rope a legjobb fegyver!!!

Stöki

Már az első rész megjelenésekor a kedvenc programjaim közé tartozott a Worms. Ennek oka elsősorban az volt, hogy a Scorch után egy hasonló típusú játék került a winchesterre, de ez már tele volt humorral, vicces animációkkal és hangokkal. A fegyverek sokfélesége és ötletessége is megragadott. Ezek után nem csoda, hogy a még több újdonságot és még szebb grafikát bemutató folytatás is megnyerte tetszésemet. Ez egy olyan játék, amit soha sem lehet megunni. A változatos pályák – a készítők 4 milliónyit említenek – mindig hoznak valami újat. A Worms 2 külön érdekességei a barlangszerű térképek, amelyek teljesen más stratégiát igényelnek, mint az eddig megszokott nyílt pályák. Természetesen lehetőség van saját terveink megvalósítására is, a pályaszerkesztő segítségével.

A sok-sok fegyver között számos vicces darab van, amelyek használata külön élmény. Ilyen például a szuper bárány, a betonszamár (egy óriási méretű szamár alakú szobor, amely nagy pusztítást végez a terepen lefelé pattogva), vagy az öreg néni. Ügyesebb játékosok pedig azt is megtehetik, hogy ugrás vagy ejtőernyőzés közben pottyantanak egy-egy dinamitot vagy bombát az ellenséges kukacok fejére. Ötletes újítás még az is, hogy nem feltétlenül kötelező a soron következő kukaccal lőnünk, hanem mi magunk választhatjuk meg, hogy kivel szeretnénk támadni, és az is, hogy a pályákon a vízszint folyamatosan emelkedik, veszélyeztetve alacsonyabban lévő csapattagjaink életét.

A zene is fantasztikusra sikerült, nagyon jó hangulatot ad a játéknak. Bjorn Lynne ezúttal is kitett magáért. Ugyan egy Wormsong-szerű, énekes szám is kerülhetett volna a CD-re, de azért így is nagyon jó. (Akinek tetszik a zene, az néhány Lynne-szerzeményt ingyen letölthet Bjorn internetes homepage-éről: www.lynnemusic.com)

Az animációk látványosak, az egyiket – amelyben az egyik kukac patch-elt fényképezőgépével lövi szét társait – már láthattátok az előző ZED CD mellékletében. Ezen kívül további hat intro animáció segít ráhangolódni a játékra.

Mindenkinek csak ajánlani tudom ezt a programot, egyedül is óriási élmény, de még jobb, ha 3-4 barátot elhívunk, és reggeltől estig (vagy még tovább) Worms 2-zünk.

Dino

tyogni magában valamit, majd rövid időn belül felrobban. A banán-bomba továbbfejlesztése a Super Banana, ami elhajítása után több darabra esik szét, ezek aztán óriásit robbannak. Az egyes robbanásokat ebben az esetben mi irányíthatjuk is. Vicces új fegyver még a Szent kézigránát (Holy hand grenade), amelynek ötlete minden bizonnyal a feledhetetlen Monty Python filmből, a Gyalog-galoppból származik. A gránáton ugyanis nem állíthatjuk be a robbanás idejét, az mindenképpen három másodperc, se több, se kevesebb (kettőnél meg ne állj, négyet szádra ne vedd).

Háromféle játékmódra nyílik lehetőség. Van az egyszemélyes üzemmód, amelyben egy küldetéshez hasonlóan, egymás utáni pályákon kell végigküzdenünk magunkat. Minden pálya után egy kódot kapunk, amellyel később onnan folytathatjuk a játékot, ahol abbahagytuk. Lehetőség van arra, hogy egy gépen több személy játsszon, egymásnak adva a billentyűzetet és az egeret. Ilyenkor a számítógép által irányított csapatokat is bevehetünk a játékba. Hálózaton vagy az interneten keresztül is játszhatunk mások ellen. Többszemélyes üzemmódban egyszerre legfeljebb hat csapat mérheti össze ügyességét, mindegyik csapatban maximum nyolc-nyolc kukac lehet. Azért hogy a játék ne legyen túl hosszú és a pálya népsűrűsége se legyen túl nagy, hat játékos esetén már csak háromfős csapatok lehetnek, azaz egy játékban egyszerre tizennyolc szereplő vehet részt.







Tulajdonképpen a játék összes paraméterét beállíthatjuk, kedvünk szerint módosíthatjuk például az aknák számát és a fegyverszállítmányok érkezésének sűrűségét. Ezen kívül új pályákat szerkeszthetünk, valamint megadhatjuk az egyes fegyverek erejét, kezdeti mennyiségét, és egyéb tulajdonságait is.

Értékelés 92

MicroProse/Team 17
Hardverigény: közepes
Extrák: multiplayer, magyar hangok
Demo a ZED 1998/1 CD-n



Electronic Arts

FIFA 98
The Road To World Cup

A Világbajnokság kapujában

hozzászokhattunk már, hogy évről évre tarol a sportjátékok között az EA Sports triumvirátusa, az NHL Hockey, NBA Live és a FIFA Soccer aktuális változata. Sajnos az is megszokott lett az évek során, hogy a fociprogram egy nagyságrenddel gyengébb társainál, de az Electronic Arts ebben az évben végre a többi program szintjére hozta a FIFA Soccert is. Mi volt vele eddig a probléma? A grafika gyönyörű volt, de sajnos a játéknak igazából nem sok köze volt az igazi focihoz - nem nevezhettük szimulációnak, csak focilabdával elkövetett vagdalkozásnak.

1997 nagy fordulatot jelentett az EA Sports sorozat életében: az Electronic Arts együttműködési megállapodást írt alá a 3Dfx Interactive-val, minden 3D-s játékukban, így a sportjátékokban is kihasználják a



Voodoo chipsetes kártyák speciális képességeit. Ez nagyfelbontású, highcolor grafikát eredményez 30 fps képismétléssel - a korábban rángatózó 3D scroll már a múlté, a játékosok mozdulatai folyamatosak, a mérkőzés szinte megelevenedik a képernyőn. Grafikai téren a 3Dfx-támogatás mellett nagyon fontos változtatáson esett át a nézőtér: az első sorokban ülők csápolása és a többi szektor kissé térhatású megjelenítésének köszönhetően a lelátó életre kelt. A játékosok mozdulatai már a korábbi verziókban is igen élethűek voltak (hála a motion capture technikának), de a szinkronizációval gond volt, így sokszor „csúszkáltak", illetve az egyes mozgás-animációk között is zavaró ugrásokat fedezhettünk fel. A mozdulatok és azon belül az animációs fázisok számát jelentősen megnövelték, és számos köztes cselekvés is felkerült a palettára (pl. a meccs szüneteiben a játékosok nézelődnek, a fejükkel követik a labda mozgását vagy éppen hevesen tiltakoznak a bírónál, stb.). A sok finom mozdulat mellett fontos újítás, hogy a program nagyon intelligensen váltogat ezek között, ezzel folyamatossá, filmszerűvé teszi a játékot. A textúrákat sem hagyták érintetlenül tavaly óta a készítők: a játékosok mezének részletes kidolgozása mellett az izomzat is jól látszik, az arcok felismerhetők.

A játékosok irányítása egyszerre maximum 6 gombbal történhet, de kezdő szinten a három alap gombbal (lövés, passz és ívelés) is sikereket érhetünk el. A programban az eddigi legösszetettebb mesterséges intelligenciával ruházták fel a játékosokat, akik értelmesen reagálnak a pályán történtekre, helyezkednek, passzolnak, stb. Érezhető ez akkor is, ha amatőr szintről valamilyen nehezebb fokozatra kapcsolunk - nem csak a játék lesz gyorsabb, hanem az ellenfelek egyre kevesebb taktikai hibát vétenek, kevesebb az eladott labda és a kapusok is kisebb hibaszázalékkal védenek. Az irányítás tavaly fölöslegesen bonyolultra sikeredett, de ezt szerencsére a készítők is belátták és változtattak rajta. Idén 3-6 gomb kezelését kell megtanulnia annak, aki góllövésre pályázik. Az egyes funkciók billentyű kiosztása logikus és a játékos kényelmét is figyelembe vették. Az irányítás nagyon rugalmas, az alapmozgások variálásával, apró mozdulatokból, illetve azok kombinációjából cselek, szöktetések és egyéb olyan speciális mozdulatok alakulnak ki, amelyek a valódi foci savát-borsát adják. A Fifa 98 hangjai a szokásos kiváló minőségben szólalnak meg: a zene és az effektek semmi kívánnivalót nem hagynak maguk után, amin viszont lehetne még egy kicsit csiszolni, az a kommentár. Ez egy kicsit szárazra sikeredett, igen ritkán szólal meg a riporter, és akkor is túl általános szöveget mond.

A Fifa Soccer sorozat a Fifa 98-cal felnőttkorába lépett. Az eddig már megszokott gyönyörű grafika és a minőségi hang mellé társult a PC-n egyedülállóan összetett foci-szimuláció (360 csapat, mintegy 6400 játékosának statisztikáit tartalmazza a játék) és a kiváló játszhatóság. Ennyi pozitívumot felvonultató játéknak megfelelő keretet biztosít, hogy a címéhez hűen, a világ legnívósabb focitornája, az 1998-as franciaországi világbajnokság selejtezőit, illetve a döntő rangadóit játszhatjuk le.



A Kick Off és a Sensible Soccer óta küzdenek a kiadók azzal, hogy megfelelően használják ki a 3D technika által kínált lehetőségeket, és a szép 3D megjelenítéshez kellően összetett, de nem túl kusza irányítást is társítsanak. Eddig a szép látványnak nagy ára volt: az áttekinthetőség és az irányíthatóság. Elsőként az EA Sports gárdájának sikerült mindezeket egy tető alá hozni, így a Fifa 98-cal magasan a legjobb PC-s fociprogramot készítették el.

Charlie

Értékelés 89

Electronic Arts
Hardverigény: közepes
Extrák: 3Dfx, D3D, magyar nyelvű kézikönyv
Demo a ZED 1998/1 CD-n

Actua Soccer 2



Aktualitásából vesztve

Az Actua Soccer 2 kapcsán érdemes egy kicsit elmerengeni a múltról, hiszen az eredeti Actua Soccer megjelenésekor bombaként hatott. A nagyon gyorsnak számító és igen élethű 3D megjelenítésével egyedülálló volt a piacon és a Fifa Soccer aktuális változata akkoriban csak kullogott utána. A Gremlin fejlesztői hozták be először a textúrázott vektoros játékosok és motion capture technika együttes használatát, ami olyan élethű mozdulatokat eredményezett, ami korábban elképzelhetetlennek tűnt. Az irányítást kissé nehéz volt megtanulni, de ettől eltekintve igen jól modellezte a valódi foci cselekvéseit. Az első megjelenést újabb változatok követték, amelyekben kijavították az „árnyékra vetődő" kapus jelenséget és felszámolták a tetszettek a téli mérkőzések, mert itt a havon futó játékosok lábnyoma is megmarad egy ideig a hóban...

Az irányítás túlzott komplexitását egy kicsit egyszerűsítették, mert nem mindenki volt hajlandó vállalni és rászánni a kb. egy hét tanulóidőt. A változtatások ellenére az irányítás elég rugalmas és sokrétű maradt.

A játék az említett negatívumok mellett számos pozitívumot, újítást is tartalmaz. Ezek egyike a ún. scenario, amely egy-egy mérkőzés döntő (többnyire utolsó) pillanatainak izgalmait eleveníti fel. Példaként említeném az angol-német meccset, ahol a befejezés előtt 15 perccel 3:2 a németek javára, és mi valamelyik oldalon beszállunk a küzdelembe. A program látványos újdonsága a góloknál élethűen lengő háló, de ennél fontosabb, hogy a játék minden találat után elemzi a lövést: grafikusan megjeleníti az ívét, megadja a lövés sebességét stb.





jeszacskó-kapukat is. A fejlesztések csúcsa a Euro 96 volt, amelyben a 96-os EB-t lehetett végigjátszani. Sajnos az azóta eltelt egy év alatt a True 3D nevet viselő megjelenítőrendszert nemigen fejlesztették és bizony eljárt felette az idő. Az Actua Soccer 2 grafikailag nem túl sokat változott elődjéhez képest, ami meglep, tudván azt, hogy támogatja a 3Dfx-et. Sajnos annak számos speciális funkcióját nem használja ki a játék, talán csak annyiban észlelhető a 3D gyorsítás, hogy a megjelenítés a szokatlan (sokat forgó) kamerát választva is teljesen folyamatos. A játékosok korábban oly menő kinézete mára kissé megkopottnak tűnik, elég egyszerűek ezek a mezek, és a térhatással is vannak problémák. Az ember most már másképpen néz a játékokra, és az Actua Soccer 2-ben szép vektorembereket lát, nem játékosokat. Viszont nagyon

Az Actua Soccer 2 egy dologban maradt egyedülálló, ez pedig a kommentár – Barry Davies és Trevor Brooking kettőse feledhetetlen: beszámolnak az időjárásról és a csapatokról, esetleg a gyep állapotáról is, valamint a meccs alatt is adnak háttér-információkat a folyamatos és hangulatos kommentárt meg-megtörve.

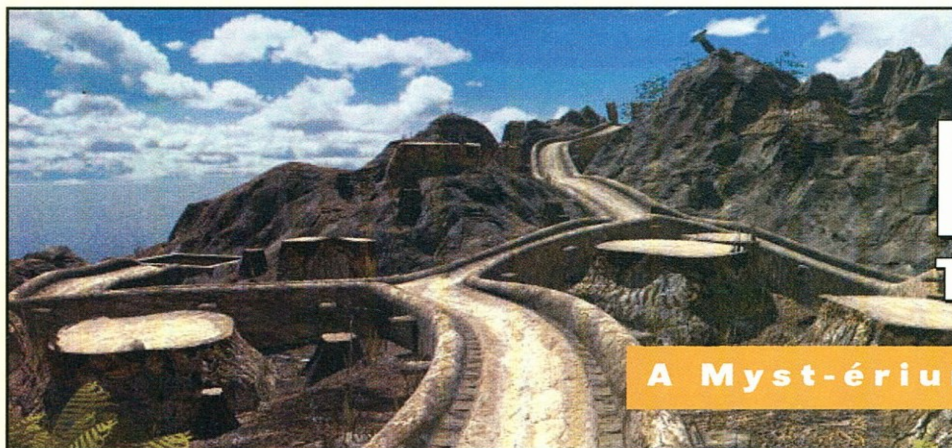
Az Actua Soccer 2 a nemes ősök összes pozitív tulajdonságát örökölte, de ma már ez kevés az üdvösséghez, mert időközben a hajdan forradalminak számító 3D engine elavulttá vált. A program jól játszható és nem néz ki rosszul, de nagyon távol áll a Fifa 98 színvonalától. A beígért nagy újításokat én személy szerint nem találtam meg a programban, mintha a Gremlin helyett azokat is az EA Sports gárdája hozta volna ki ebben az évben. A végeredmény így: Fifa 98 vs Actua Soccer 2 - 5:2- 1-es.

Charlie



Értékelés 79

Gremlin Interactive
Hardverigény: közepes
Extra: 3Dfx



Red Orb

Riven
The Sequel To Myst

A Myst-ériumjáték folytatódik

Nem hiszem, hogy túl sok olyan ember lenne kis hazánkban, aki hallott már a Myst nevű játékról. Pedig ezt a jópár évvel ezelőtt megjelent programot igazán nem lehetett átlagos játéknak nevezni. Egy igen egyedi (a készítők szerint szürrealista) kalandprogram volt, amely grafikájával, zenéjével és nem utolsó sorban remek hangulatával emelkedett ki a tömegből. Sikertelenségét talán annak is köszönhette, hogy csak Windows (akkor még csak a 3.1-es változat volt divatban) alatt volt hajlandó elindulni. Bár én soha nem szerettem a „logikai" kalandjátékokat (pl. 7th Guest, Daedalus Encounter), de a Myst hangulata annyira megfogott, hogy képes voltam órákig próbálkozni egy feladat megoldásával. Emlékszem, volt egy olyan rész benne, amikor egy adott dallamot kellett (volna) visszazongorázni a gépnek. Én abszolút botfülű vagyok, így a család nőtagjait hívtam segítségül. Máig nem felejtem el, hogy



az egész család ott kuporgott a gép körül és próbálta lejátszani a hallott dallamot. Pár óra alatt sikerült is...

Ilyen előzmények után nem csoda, hogy vártam a folytatást. Nem is hiába, négy évvel a Myst megjelenése után itt a Riven, amely az új idők divatját követve 5, azaz öt (!) cd-n jelent meg. Nagyon dicséretes, hogy ez tartalmazza a Macintosh verziót is. De azért ne próbáljuk holmi „mezei" Mac-en elinditani a játékot, mert minimum egy 90 Mhz-es PowerPC szükséges a futtatásához.

Talán nem mindenki érti, mit is értek „logikai" kalandjáték alatt. Ezt a stílust anno a 7th Guest indította el, azóta jópár ilyen alkotás született. Az egész program egy kalandjátékra hasonlít, helyszínek között kell mászkálnunk, de továbbjutni nem egy bizonyos tárgy használatával, hanem mindig valamilyen (többé-kevésbé) logikai feladat megoldásával lehet. A Mystben a logikai feladványok megoldásához sok-sok apró rejtett segítséget találhattunk,





Szerintem játszhatóság terén a Riven egy kicsit lemarad a többi hasonló stílusú programtól, de még elődjétől, a Mysttől is. Mi is a probléma? A Mystben adva volt öt sziget, egyik sem túlságosan nagy alapterületű és mindig csak egy szigeten kellett tevékenykednünk. A viszonylag kevés helyszín miatt nem kellett órákat keresgélni, hogy merre is lehet továbbjutni. Volt mondjuk két szoba, ahol lehetett csinálni valamit, nyilván ott próbálkozott az ember. Kis (?) küzdelem után általában sikerült is. A Rivenre sajnos pont az ellenkezője igaz. Pillanatok alatt eljuthat az ember a harmadik CD-re, pedig még nem is csinált semmit, csak negyed órán keresztül mászkált fel s alá. Közben persze mindenféle készülék mellet elmegyünk, amiket tekergetni, forgatni és nyomkodni lehet, de a fene se tudja, mit is csinálnak valójában. Ha elakadok valahol, nem tudom, merre menjek vissza, hol próbálkozzak. Persze, biztos van, aki azt mondja, hogy ez az igazi kihívás, de egy ilyen „modern" kalandjátékban, ahol semmit nem lehet közelebbről megnézni, ez a kuszaság számomra egy kicsit idegesítő.

Hiába nagyon-nagyon szép a grafika, gyönyörű a zene és kellemes a hangulat, ha valahogy nem áll össze az egész. Sajnos az a bizonyos plusz, amit a Mystbe sikerült becsempészni, a Rivenből valahogy hiányzik. Az akkoriban formabontó és újszerű renderelt grafika ma már senkinek sem dobogtatja meg a szívét úgy, mint négy évvel ezelőtt, amikor a Mystet meglátta. Talán a designereknek kellett volna még egy kicsivel több időt szánniuk rá. Remekül lásztik az alkotók célja a játékon: nem akarunk olyat csinálni, ami valamennyire is hasonlítana egy már megjent programhoz. Kár, hogy ezt a célt néha túlságosan is sikerült megvalósítani.

Még egy apró negatív észrevétel (bár ez valószínűleg nem a programozók, hanem a Quicktime hibája): a bevezető animációban csúszik a hang a képhez képest. Ez bizony elég kellemetlen, ezért remélem, hogy csak az én gépem sebessége nem volt megfelelő a programnak.

Minden morgás ellenére nem tartom rosszul sikerült játéknak a Rivent, csak éppen a rossz helyen és a rossz időben jelent meg. A Monkey 3. mellett jó darabig igen nehéz lesz labdába rúgni. Előre is sajnálom a kalandjáték-készítő cégeket: nehéz dolguk lesz, ha egy ilyen nagyágyút akarnak felülmúlni.

Caris

így a játék nem volt túlságosan nehéz, de azért néhány helyen jól megizzasztotta a gyanútlan játékosokat. Ugyanilyen program a Riven is. Egy teljesen ismeretlen világban kell bolyonganunk és különféle logikai feladatok nehezítik továbbjutásunkat.

Indítsuk is el a játékot és nézzük meg mi változott a Myst óta! Elsőként az tűnik fel, hogy a grafika ugyanolyan gyönyörű, mint az első részben. Én ugyan nem igazán indulok be a renderelt képektől, de a Rivenben olyan szépre sikerültek, hogy le a kalappal a grafikusok előtt. A hátterek sem olyan „halottak", mint a Mystben voltak, az égen madarak repkednek, a víz fodrozódik, a dombon hangyák rohangálnak, egyszóval csodálatos. (Remélem, a mellékelt képeken mindez jól fog látszani. A zene digi és folyamatosan szól a CD-ről.) Szép és igényes, de messze nem olyan félelmetes és nyugtalanító, mint amilyen a Mystben volt. Ennek ellenére remek aláfestést ad a játékhoz. Nem véletlenül javasolják a készítők, hogy minél jobb minőségű hangfalat használjunk.

A sztori egyébként pontosan ott folytatódik, ahol a Mystben abbamaradt. (Kicsit csodálkoztam is a Myst végén, mert nem zárult le igazán a történet a játék befejezésekor.) Atrus újabb feladattal bíz meg minket, de túl sok háttérinformációt – a Mysthez hasonlóan – itt sem kapunk, inkább a könyvekből tudhatunk meg különböző hasznos dolgokat. Apropó könyvek: ezekben olvashatunk sok apró utalást



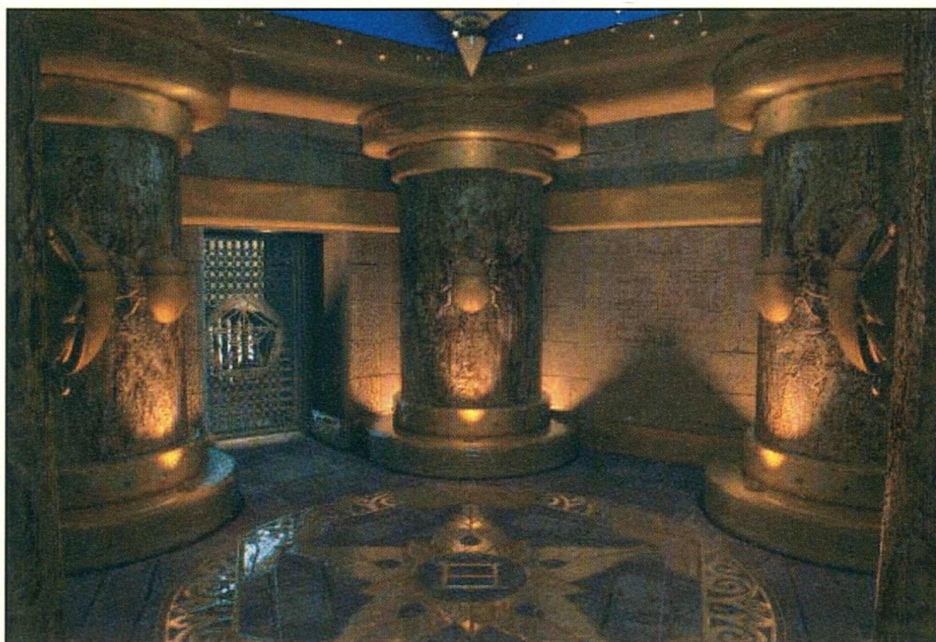
a rejtvények megoldására, szerencsére a Mysttel ellentétben már magunkkal is cipelhetjük őket, nem kell mindig ugyarra a helyre visszamennünk értük. Szerencsére Atrus fiait már az előző részben elintéztük, most velük nem fog meggyűlni a bajunk...

Az ilyen jellegű programok már stílusukból adódóan is hosszú időre lefoglalják a kalandozó kedvű játékosokat, és ez alól az alapigazság alól természetesen a Riven sem kivétel (úgymond nem „egy hétvégés" kalandról van szó). Aki szerette anno a 7th Guest-et, az valószínűleg ebben a játékban sem fog csalódni.

Más vélemény

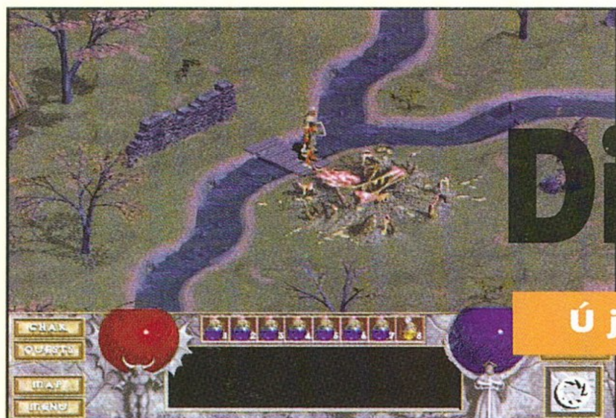
A Riven elődei közül nekem (Carisszal szemben, aki a Myst-re esküszik), a 7th Guest jelentett annak idején egy katarzis-szerű élményt. Órákig tudnék mesélni a játékkal való non-stop kb. 16 órás küzdelemről (egy napra kaptam csak kölcsön). A hibát ott követtem el, mikor valami hasonló élményt vártam a Riventől is. Talán kissé merész a képzettársítás, de ez a játék engem egy békebeli, mára már csaknem elfeledett játékkategóriára, a strippoker-re emlékeztet. A hangsúly a látványon van, ami mellett maga a játék csak egy zavaró tényező, amiben muszáj nyerni, hogy újabb képeket lássunk. Hát valahogy így vagyok én a Rivennel. Bámulom tátott szájjal a grafikát, és idegeskedem, hogy miért kellett elrontani ezt a jó kis fotó-CD-t egy játékkal...

Hancu



Értékelés 82

Red Orb Entertainment
Hardverigény: közepes



CUC Software

Diablo: Hellfire

Újabb tápcsatornák nyíltak

A Diablo megjelenésekor sokan kapálóztak, hogy itt a szerepjátékok halála, de tagadhatatlan, hogy a program óriási siker lett! Az valóban igaz, hogy a Blizzard szakított a hagyományos szerepjáték-felfogással és inkább az akcióelemekre helyezte a hangsúlyt, úgy tűnik, a mai időkben ezzel lehet emlékezeteset alkotni... Akár tetszik ez, akár nem, a hagyományos szerepjátékok korszaka leáldozott - bízom benne, hogy csak ideiglenesen...

Kicsit furcsa módon az első (és lehet, hogy utolsó) data disket nem a Blizzard, hanem a Sierra adta ki. Nem tudom, miért, mindenesetre az így kapott 8 pályán a korábbi jól bevált hagyományokat követi a program! Természetesen új szörnyek és tárgyak is találhatók a játékban, sőt ezeket a korábbi 16 pályán is megtalálhatjuk (vagyis ezeken a pályákon is érdemes újra végigmenni).

A korábbi .sv kiterjesztésű kimentések egyszerű másolással és átnevezéssel (.hsv), de tárgyaink elvesztésével konvertálhatók, ám a mellékelt textfile szerint ez a folyamat csak egyirányú lehet. Vagyis a továbbtápolt karaktert egyelőre nem lehet visszatenni a Diablóba... Az új pályákon azonnal kapunk tapasztalati pontokat, de észveszejtő fejlődésre azért ne számítsunk! Az új szörnyek - főleg az elején - nem fognak gondot okozni a Diablo-irtó hősöknek, sőt talán később sem. Mindenesetre van néhány közöttük, amely igen komoly pusztításra képes, ha óvatlanul közelítünk hozzájuk...

A tápolásról jut eszembe: a korábbi trénerek (egyelőre és szerencsére) nem működnek a Hellfire alatt, így legalább három napig még kénytelen lesz mindenki becsületesen játszani. Lefogadom, hogy mire a cikk megjelenik, már több tréner is lesz, de egyelőre még nem tudok ilyenről...

Zenében, grafikában és játékmenetben különösebb újdonságot ne várjunk - végül is új pályákról van szó és nem egy új játékról. Ez a CD pontosan azt adja, amit várunk: a Diablo őrület meghosszabbítása néhány újabb pályával!

Személy szerint nem voltam olyan Diablo mániákus, aki hetekig játszott a programmal, hogy még néhány szintet és tárgyat összeszedjen. Ennek ellenére néhányszor végigmentem a játékon, ami leginkább arra volt jó, hogy lássam, félórás cheateléssel sokkal jobb karaktereket lehet létrehozni, mint több napos kínlódásommal. Főleg emiatt nem tetszett a hálózatos játék sem: kooperatívban semmi értelme, egyébként meg esélye sincs az embernek az agyontápolt legényekkel szemben (persze én is csalhatnék, de nem szeretek). Így aztán a Diablo és most a Hellfire is nálam néhány napig tartott: egyszer, maximum kétszer végigmegy rajta az ember és slussz. Számomra a tárgyak és azok helyének a változtatása nem elég ösztönzőerő a többszöri végigjátszásra.

Már említettem, hogy ez a data disk tulajdonképpen nem tartalmaz egetverő újdonságot: a grafika és a zene semmiben nem tér el az elődétől, gyakorlatilag van két új lejárat, ahol elérhetjük a 4-4 új pályát. Az ellenfelek nem voltak túl nehezek 26-os szintű karakteremnek (még a cuccok elvesztésével sem - a varázslatok ugyanis megmaradtak), de egy friss harcosnak eléggé meggyűlhet velük a baja... Éppen emiatt teljesen zöldfülűeket nem is engednek le ezekre a helyekre! Emellett a korábbi 16 pálya is újra rendelkezésre áll - itt is elindulhatunk még egyszer.

A kevés újdonság ellenére a Hellfire-t még így is jóval az átlag fölötti játéknak (pontosabban data disknek) tartom, és



ajánlom mindenkinek. Aki a Diablót ismerte és szerette ÉS megvette, annak mindenképpen érdemes ezzel is eltölteni néhány órát - a játékhoz egyébként is az eredeti Diablo CD-nek kell a meghajtóban lennie. A Diablo II-ig jó szórakozást nyújthat és persze újabb lehetséges tárgyakat a tápolóknak - az editorra pedig már biztosan nem kell sokat várni...

Pellus

Értékelés 80

CUC Software/Blizzard
Hardverigény: alap
A Diablo teljes verziója szükséges hozzá



Activision

Zork
Grand Inquisitor

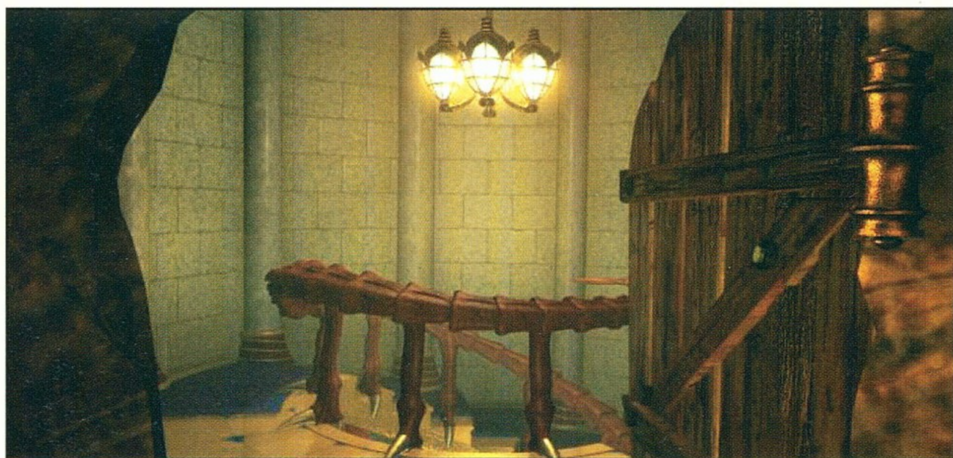
A Szent Inkvizíció viselt dolgai

bár kevesen tudják, de a Zork is egyike a számítógépes játéktörténelem sorozatainak. Csakúgy, mint a már klasszikussá vált Ultima vagy Wizardry „saga", a Zork sem mai gyerek. Az első epizódjai még a jó öreg szöveges kalandjáték kategóriába tartoztak (emlékszik még valaki ezekre a játékokra?), majd ahogyan a technika fejlődött, úgy fejlődött a Zork is, mindig az aktuális kor igényeihez és lehetőségeihez igazodva. A sorozat legújabb epizódja, aminek Grand Inquisitor az alcíme, ugyanabban a kissé (néha nem is annyira kicsit) idétlen világban játszódik, mint az előző részek. Tapasztalt Zork rajongók (én nem tartozom ebbe a kategóriába) sok, az előző részekből ismert szereplővel fognak összefutni a játék során. Talán ebből is kitűnik, hogy nem kell ismernünk a sorozat korábbi epizódjait ahhoz, hogy ezzel a játékkal játszhassunk, bár néhány rejtvény megoldása könnyebb, ha konyítunk valamit a világhoz. Apropó világ! A program a Nagy Földalatti Birodalomban (Great Underground Empire) játszódik. Ez egy fantasy világ, tehát számíthatunk különféle szörnyekre, varázslatokra és a hozzájuk kapcsolódó egyéb dolgokra. A program hangulata nagyon emlékeztet a Legend Entertainment Shannara című játékára. Akinek az tetszett, nyugodtan megpróbálkozhat a Zorkkal is.

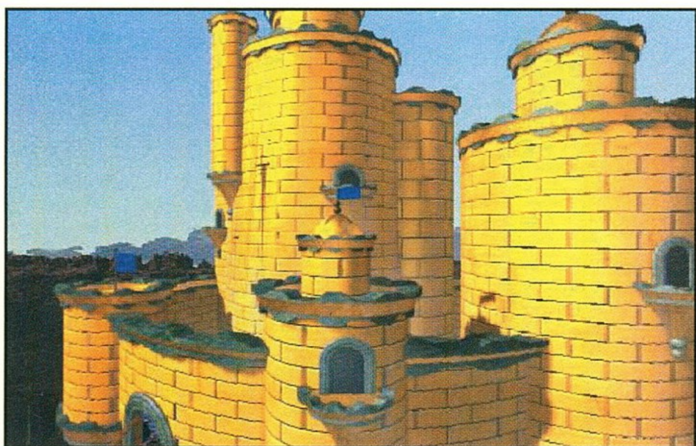
A sztoriról röviden néhány szót. Rossz idők járnak most Zork világára. Egy diktátor, aki magát a Nagy Inkvizítornak nevezi, átvette a hatalmat és propagandagépezetével megpróbál minden állampolgárt engedelmes alattvalóvá nevelni. Akit nem sikerül meggyőzni, arra a félelmetes totemizálás vár. Hogy ez mit is jelent, az csak játék közben derül ki. Előljáróban elég annyi, hogy nem éppen kellemes beavatkozás. Napról-napra több és több lakost totemizálnak, amint ezt a reklámplakáton láthatjuk majd. Az emberek (és egyéb teremtmények) nem igazán akarnak beavatkozni a dolgokba, inkább házuk mélyén várják a változást... Pontosan ez a helyzet Port Foozle-ban, ahol az Inkvizítor már felállította hangszóróját és megkezdte a lakosok „meggyőzését". Ekkor egy ismeretlen egyén jelent meg a falu szélén hóna alatt valami különleges gépezettel. Talán ő jelenti a megváltást? De nem, csak egy Perma-suck porszívóügynök, vagy talán mégsem??? Az ismeretlen elhaladt a hangosbemondó mellett és a falu felé irányította lépteit...

Mint már említettem a Zork egy fantasy környezetben játszódó kalandjáték. A kalandjátékok jól ismert sémája szerint a megfelelő helyen a megfelelő tárgyat (vagy varázslatot) használva juthatunk tovább. A tárgyak manipulálása igen egyszerű a képernyőn. Ha a kurzort valami érdekes dolog fölé mozgatjuk, akkor színe, esetleg formája is megváltozik. Ekkor tudjuk, hogy azzal a bizonyos dologgal csinálhatunk valamit. A nálunk lévő tárgyakat az inventory menüben részletesebben megvizsgálhatjuk. Innen érhetjük el egyébként varázskönyvünket, amiben halálos és pusztító erejű varázslatok bújnak meg. A varázslás roppant egyszerű, senki se számítson Dungeon Master-szerű spell-rendszerre. A tárgyak és varázslatok egyébként igen kellemesen elérhetők a képernyő jobb és bal tetején lévő oldalra gördülő menük segítségével.

A játékban lévő helyszínek kétfélék lehetnek. Az első az, amikor egy állókép van előttünk és ezen kell tevékenykednünk, erre nem is igen érdemes szót vesztegetni. A második fajta helyszínen 360 fokban, teljesen körbefordulva nézegethetünk. (Ezt a Zork előző részében, a Nemesisben alkalmazták először.) Mondjuk a 360 fokos körbefordulás kicsit csalóka, inkább úgy képzeljuk el, mintha egy, a két végén összeragasztott képet scrollozna a gép. Mindenesetre ez így is elég látványos, de az árnyékoknál észrevehető a turpisság (azok nem









A több évig „Csipkerózsika álmát" alvó Activision végre magára talált és ontja a jobbnál jobb játékokat. Ezek közé tartozik a Grand Inquisitor is.

A grafikára semmiféle panasz nem lehet, a renderelést ellenzők (én is közéjük tartozom) is beláthatják, hogy a program nagyon szép, igen változatosak a helyszínek, szépek a hátterek. A 360 fokos mozgatás kellően látványos ahhoz, hogy a fent említett hibáját el lehessen nézni. A filmrészletek megfelelő minőségűek, a színészek nagyon jól játszanak (különösen Antharia Jack tetszett).

A hang is igazán profi munka, a hangeffektek jók, a már említett „térhatás" igen sokat dob a hangulaton, érdemes fülhallgatót csatlakoztatni, vagy úgy beállítani a hangfalakat, hogy pontosan egyforma távolságra legyenek tőlünk. A párbeszédek jól érthetőek, de (a régebbi Zork kalandokkal ellentétben) szerencsére ki is lehet iratni a szöveget a képernyőre. A zene is jól sikerült, nekem különösen a Pokolban tetszett, ahol a 70-es évek rock muzsikájához hasonló dallamokat hallgathatunk.

A program egyébként (néhány nagyon gonosz dolgot kivéve) a közepes nehézségű kalandjátékok közé tartozik. Jól észrevehető a készítők azon törekvése, hogy egy folyamatosan nehezedő kalandsort készítsenek. Az elején nevetségesen könnyű feladatok várnak ránk, később azonban egyre nehezebbé válik a dolgunk. A program tele van különböző kisebb-nagyobb tippekkel, ezért tartsuk nyitva a szemünket, bármilyen apró információ sokat segíthet később. A játékban szerencsére nem akadhatunk el véglegesen. Ha még élünk, akkor kell, hogy legyen valami megoldás a továbbjutásra. Az, hogy meg lehet halni, az elején még jó ötletnek tűnt, de a vége felé, amikor lépten-nyomon sikerült ezt elérni, már nem volt olyan felhőtlen az örömöm. Túlságosan elszoktam attól, hogy lépésenként elmentsem az állást.

Van még valami, ami kiemeli a Zorkot a többi most megjelent kalandjáték közül és igen sokat jelentett nekem is. Ez pedig a programban lévő hatalmas mennyiségű verbális és vizuális humor, anélkül, hogy ez átcsapna túlzott idétlenkedésbe. Ez egy nagyon is komoly játék. A poénok megértése ugyan némi angoltudást igényel, de minek is játszana valaki egy ilyen játékkal, ha nem konyítana valamennyit a dologhoz.

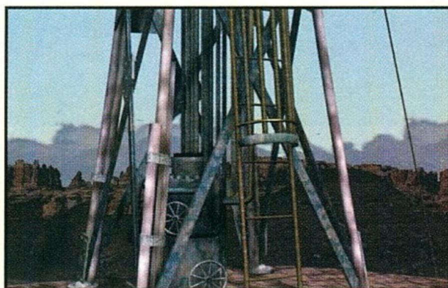
Összegezve véleményemet: a Zork legújabb epizódját a kalandjátékok minden rajongójának ajánlom. A grafika, a hang, a játszhatóság, de legfőképpen a humor olyan remek játékot biztosít,hogy igen nehéz abbahagyni. Azért néha tarts egy kis szünetet, amíg elmented az állást (velem ellentétben).

Caris

Más vélemény

Eddig úgy gondoltam, hogy az ilyen és ehhez hasonló renderelt kalandok ócskák és élvezhetetlenek. A Zork Grand Inquisitor viszont meggyőzött ennek ellentétéről. Bár még mindig nem vagyok e stílus elkötelezett híve, azért jól elszórakoztam a fejtörőkkel. Sajnos ismét a szokásos „egyre nehezebb és nehezebb legyen a játékmenet" lett a dologból, ami ugyan nem baj, de itt lenne az ideje valami újításnak is ezen a téren. A helyszínek véleményem szerint nagyon szépek és a kezelés sem bonyolult. Természetesen a legelső szavak, amik eszembe jutottak a játék során: Myst, 7th Guest stb. Nos, én ezekhez hasonlítottam, ezért van róla jó véleményem. Ennek van valamiféle hangulata is, nemcsak az a sok puzzle. Egy kissé elvarázsolt ugyan, meg egy kissé utópisztikus – gondolok itt a történetre, hangulatra és egyebekre –, sebaj, legalább kiugrunk egy-két pillanatra valóságból. Miért ne? Mindenkinek jó szórakozást hozzá!

Iwo





úgy fordulnak, ahogy kellene). A grafika renderelt, csak a videokban szereplő személyeket játszák profi színészek.

A hang megvalósítása is teljesen 3 dimenziósra sikerült. A program folyamatosan számolja, hogy éppen merre állunk és annak megfelelően módosítja a sztereo hatást. Tökéletesen érezhetjük ezt, ha körbefordulunk egy olyan helyiségben, ahol valamilyen állandó hangforrás van. A programot végig zenei aláfestés kíséri (digi), amit a játék folyamatosan tölt a CD-ről.

Még egy érdekesség: a játékban a mostani kalandjáték-trenddel ellentétben el is lehet halálozni. Igen-igen, jól hallottad, és nincsen „undo" funkció sem. Ajánlatos tehát minél gyakrabban menteni, hogy elkerüljétek az olyan kellemetlen szituációkat, mint én, amikor kb. 2 és fél órai játékidő veszett kárba, csak mert óvatlanul bementem egy házba.

A Zork kezelése egyszerű, minden megoldható az egérrel, a tárgyak és varázslatok manipulálását is beleértve. Egy jó tippet azért írok: ha nem akarunk könyékig a hátizsákunkban turkálni, hogy előszedjünk egy pénzdarabot, ezt megtehetjük az F9-cel is.

Értékelés 84

Activision
Hardverigény: közepes
Demo a ZED 1998/2 CD-n

Psygnosis

Zombieville

avagy Zombifalva

Downforth község története: A falvat 1732-ben alapították Közép-Amerika nyugati részén a bevándorlók. A helységet a telepesek apja után nevezték el, Ezekial Downforth-ról. Az alapító szerint a kis falut szellemek és nem evilági lények szállták meg, amik egészen Anglia óta követték őket. Nemsokkal később egy fiatal leányzó, Ruthie Tricket testébe démon költözött, majd a lány kómába esett. Ezekial nekilátott az ördögűzésnek, azonban akaratlanul is magával az ördöggel találta szemben magát. Hatalmas harc vette kezdetét, amelyben természetesen az alapító telepes maradt alul. A harc következtében a fiatal lány az életét vesztette és pár hónappal később a közösség odébbállt, majd elpusztult egy vírus által, amelyet nem fedeztek fel még Angliában sem. A maroknyi túlélő csapat elhagyta a régi, város széli templomot, majd újat emelt annak közepén. Lassacskán mesék, mendemondák terjedtek el Ezekial tetteiről, és ahogy az idő telt, úgy torzult vele a történet is. Manapság már a rosszcsont kisgyerekeket ijesztgetik vele. A falunak jól ment sora, kis farmer közösség volt az 1800-as években, majd a nagy amerikai kultúra sikeresen bekebelezte magának. A XX. század elején ugrásszerűen megnőtt a város lakossága, köszönhetően a közelbe telepített katonai bázisnak, ami ugyan eredetileg kórháznak épült, azonban mindenki úgy hitte, hogy a bázison új, eddig nem használt fegyverek tervezése és tesztelése folyik. Mára a városka a háta mögött hagyta a legendákat és mítoszokat és egy eldugott kis szürke település lett, csendben unatkozó, ám felettébb elégedett lakókkal. Mígnem egyszer csak furcsa dolgok kezdtek történni...

Nos, a Psygnosis minden bizonnyal úgy gondolta, hogy itt az ideje egy újabb Alone in the Dark-féle kaland-akció játéknak, amely bővelkedik izgalomban, félelemben, vérengzésben meg az ehhez hasonló horrorszerű dolgokban. Az elhatározást hamarosan tett követte és megszületett a Zombiville! A cím ugyan valami kimondottan harmadosztályú dolgot sejtet, de ne legyenek előítéleteink! Emberünk Matthew Black, aki riporterként dolgozik a Daily News-nál (végre újra egy újságíró főhős! Zak McKracken óta nem kaladozhattunk kollégával); kap egy fülest Washingtonból, miszerint a Downforth közelében lévő katonai bázison nem úgy mennek a dolgok, ahogy kellene. Főhősünk a jó sztori reményében felkerekedik és elindul a sötét múltú városka felé. Amikor odaér, rájön, hogy itt bizony nem mindennapi dolgok történnek. Ezt a következtetést nem túl nehéz levonni: a városka ugyanis telis-tele van zombikkal, élőhalottakkal és sok egyéb nem evilági lénnyel, amik az emberiség vesztére törnek, agyvelővel táplálkoznak, satöbbi. Feladatunk egyszerű, ám mégis két CD-s: értesítsük valahogyan az amerikai hadsereget, akik jönnek és segítenek legyűrni az iszonyatos mennyiségben ténfergő zombi kompániát.



Mint már említettem, a játék kaland-akció, ahol inkább az akció szót kellene kiemelni. Kinézetre legjobban az Alone-ra hasonlít, jó kameraállásokkal. Nagy területeken azonban elég sokat kell mászkálni, mire átvált egy közelebbi nézőpontra. Tehát adott egy katonai bázis, maga a városka, a temető, laboratóriumok, amiket mind-mind végig kell járnunk, ha el szeretnénk jutni a játék végéig. Van sok párbeszédes rész is, hogy a játék kaland-része is kidomborodjon. Itt attól függően, hogy

Más vélemény

Már régóta vártam, hogy megjelenjen egy olyan „komolyságú" és színvonalú játék, mely visszaadja a Hullajó című film feelingjét. Amikor először megláttam a Zombieville-t, azt hittem, hogy ez lesz az a program, amely teljesíteni fogja a vágyam, de aztán csalódnom kellett. Ebből a játékból ugyanis sokminden hiányzik, mindenekelőtt a normális irányítás.

Aztán azzal is bajom van, hogy ahhoz, hogy horror-kalandjátéknak lehessen nevezni, túl kevés benne a borzongás. Ha a Zombieville nem akar komoly darab lenni, akkor hol marad a humor? Egyébként a grafika egészen pofás, és van egy-két jó megmozdulása a játéknak, de én nem voltam elragadtatva tőle.

Az ősréginek számító Elviráknak és a tavalyelőtti Harvesternek nem ér a nyomába.

Stöki







kinek mit mondunk, bonyolódhat tovább a sztori, azaz történhetnek a következők:

a., simán meghalunk - sajnos ez történik a legtöbbször...

b., harcolunk - hajrá mi!

c., megoldódik a probléma.

Van nálunk egy diktafon, ennek segítségével rögzíthetjük párbeszédeinket, ami később nagyon jól jöhet, ha elakadunk egy fejtörőnél.

Fegyver szempontjából egy szimpla berettával kezdünk, persze kevés tölténnyel, amit ráadásul már az elején kénytelenek leszünk elhasználni. Természetesen a játék folyamán a szörnyek számának emelkedésével párhuzamosan egyre jobb és jobb eszközökre fogunk bukkanni, lesz minden, ami szem-szájnak-militaristának ingere, és zombinak végzete...

Igazán jó horror-játékot (akárcsak jó horrorfilmet) borzasztó nehéz alkotni. Egyrészről a stílusból adódóan muszáj véresnek és sokkolónak lenni a műnek, másrészről nagyon vigyázni kell, nehogy a játék átbillenjen a megvető „láncfűrészes horror" névvel illetett kategóriába. A megoldás neve: thriller, azaz a játékos tudatalattijára kell hatni, nem feltétlenül a literszámra szétlocsolt paradicsomlé, és a premier planban mutatott brutalitás éri el azt, hogy a néző/játékos nem meri este lekapcsolni a villanyt a szobájában. Ez a módszer ragyogóan működik a filmek világában (gondoljunk csak a Bárányok hallgatnak-ra, vagy a Hetedik-re), de játékoknál is (Phantasmagoria, Resident Evil). Ezek tükrében lássuk mit tudott nyújtani a Zombiville egy olyan, nem kimondottan horror-rajongó játékosnak, mint jómagam.

Röviden: ennek a játéknak és az én tetszésemnek sajnos sehogy sem sikerült közös nevezőre jutnia. Szinte semmi nincs benne, ami megfogja, leköti az embert. Szerintem csöppet sem élvezetes az, hogy halomra lőhetjük a zombikat, amik természetesen sosem fogynak el. Előjönnek mindenhonnan, földből, vasbetonból, acélfalból, mindenféle elképzelhetetlen helyekről. A hangulat szerintem tipikusan olyan, mintha csak egy meglehetősen színvonalon aluli horrorfilmet néznénk valamelyik tv csatornán (vagy az Event Horzont-ot): van egy eldugott (amerikai) kisváros, amiről senki nem tud semmit és nem is vesz tudomást, a kisváros persze nem tud sehonnan segítséget kérni. Van a Big Hero, aki majd megment mindenkit. Vannak a zombik, élő hullák, meg mindenféle negatív kisugárzású lények. Van az öcsike, aki tud a zombikról, de senki sem hisz neki. Persze egy idő után van az öcsike nővére, aki azután, hogy meghalt, már hisz az öcsikének. És vannak az áldozatok. A gonoszok után ezekből van a legtöbb...

Ha már itt tartottunk, akkor sorolom a negatívumokat. Nagyon könnyen az életünket veszthetjük. Ha megállunk egy helyen egy kicsit, akkor rögvest jönnek a zombik. De iszonyú sokan! És megölnek. Ha párbeszédes résznél egészen véletlenül rosszat merünk válaszolni, akkor persze azonnal meghalunk. Tele van a játék apró kellemetlenséggel, amik csak véletlenül jönnek elő, de akkor is. Például, ha úgy nyomjuk meg a play gombot a diktafonunkon, hogy még nincsen rajta felvétel, akkor egyszerűen kifagy a program. Azért hogy valami pozitívumot is említsek, főhősünk karaktere elnyerte tetszésemet. Jópofa a Bud Spencer stílusú újságíró, aki idióta nyakkendőjével és menő bőrkabátjával nyomul és irtja a gaz ellent. Összességében, ha be kellene sorolni valahova a játékot, akkor erősen illik rá a kizárólag fanatikusoknak kifejezés...

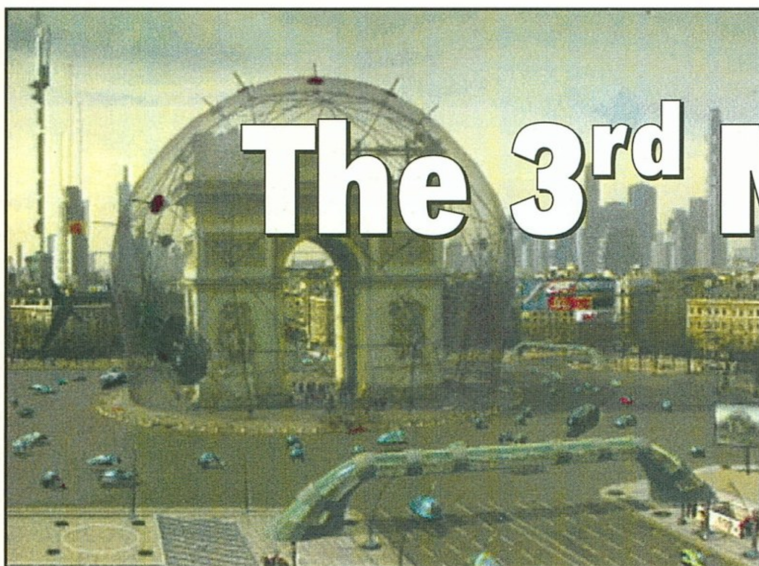
Iwo



Két fontos dolog van még: az életerőnk és a zombiságunk szintje. Az utóbbi azt jelenti, hogy mikor már eléggé megszorongattak minket a gonoszok, szépen elkezd zöldülni a fejünk, hullani a fogunk-hajunk, sárgulni a szemünk stb. Amikor teljesen zombik leszünk, vagy egyszerűen elfogy az életerőnk, vége szakad a játéknak. Zombiságot ki tudjuk gyógyítani magunkból, ha találunk hozzá megfelelő ellenszert. Vigyázzunk ám, nagyon szereti a szer, ha spórolnak vele. Más szóval eléggé kevés van belőle, nehogy már túl egyszerű legyen a szegény zombivadász élete. Nincs más hátra, mint előre: sok sikert a zombik ellen! Még egy utolsó jótanács: mentsünk gyakran!

Értékelés 63

Psygnosis
Hardverigény: közepes
Extrák: 3Dfx



Cryo Interactive

The 3rd Millennium

Szép új világ

Politikai-gazdasági szimuláció. Az átlagember számára inkább államizsga tárgynak tűnik a Közgazdasági Egyetemen, mint szórakoztató játékformának, ugye? Egymás után ugranak be az embernek a fogalmak: adó, vám, GDP, tőzsde, Sim City... Micsoda, Sim City? A Maxis nagy dobása akkora forradalmat hozott anno a játékiparban, amihez fogható azóta is talán csak a multiplayer játékok megjelenése lehetett. Egy játék, ami az agyunkat tornáztatja, nem az adrenalin-szintünket, egy játék, amiben építeni kell, nem pusztítani, ahol nincs ellenfél, nincs győzelem, csak a való élet szimulációja. Aztán jött a Civilization, ahol már egy egész történelmet kell végigjátszanunk, a világ sorsát kedvünk szerint alakítva. Ekkor a stílus neve „világ-szimulátorra" változott. Most pedig itt a 3rd Millennium, a megszokottan igényes, eredeti alkotásokkal jelentkező francia Cryo jóvoltából, ami (remélhetőleg) új dimenziókat nyit a kissé elfásulni látszó játékstílusban.

2001-ben járunk. Az USA és az Európai Unió mintájára a Földön mindenhol hatalmas államszövetségekbe tömörültek országok, míg végül csak öt ilyen (6-8 országot magába foglaló) gigantikus állam maradt a bolygón. Most (még) béke van, de a nemzetközi szerződések roppant törékenyek és a Harmadik Világháború fenyegető veszélye árnyékolja be a világ jövőjét. Emellett persze a mai világra jellemző problémák (környezetszennyezés, túlnépesedés, járványok, munkanélküliség, kisebb helyi konfliktusok, soroljam még...?) is napirenden vannak. Egyszóval hatalmas kihívás egy önjelölt gazdaságpolitikus számára!

A játékot egy általunk választott ország (nem az említett államszövetségek, hanem a szövetség egyetlen tagja) gazdasági vezetőjének szerepében kezdjük. Alakíthatjuk városaink infrastruktúráját (kell is, mert általában katasztrofális az egészségügy, a közlekedés, a közbiztonság, meg nagyjából minden, ami egy városban katasztrofális lehet), építkezhetünk, változtathatjuk az adók és az egyes iparágak támogatásának mértékét – egy egész ország költségvetésének minden gondja-baja a nyakunkba szakad, az országban zajló tudományos kutatásokról nem is beszélve.





Az igazi stratéga persze nevetve megbirkózik az ilyen feladatokkal és nemsokára kis országunk ragyogóan prosperál, virágzik a gazdaság, megállíthatatlan a fejlődés, de még mielőtt bevezetnénk az egynapos munkahetet, próbáljuk ki képességeinket „szabadfogásban" is: irány a politika színpada!

Előbb-utóbb eljön a választási időszak. Ha jól működtettük a gazdaságot és ügyesen terveztük meg kampányunkat, a siker nem maradhat el, és nemsokára az „Elnök úr" megszólítás büszke tulajdonosaivá válunk. Gyengébb jellemek számára persze ott a „hatalom sötét oldalának" útja is, azaz szépen fejlesztjük a hadsereget, a rendőrséget, aztán a sikertelen választások után egy gyors államcsíny – és máris mi-



Egy ilyen építgetős-fejlesztgetős-menedzselős gazdasági szimulációs játék, mint a 3rd Millennium elkészítése: tánc a borotva élén. Az kell, hogy lebegjen a készítők szeme előtt, hogy a játék reális legyen, életszerű, komplex és bonyolult (előbbi kettőnek ugyanis feltétele az utóbbi kettő), hiszen igazán ettől lesz jó egy ilyen stílusú játék. A komplexitás viszont egy idő után csak a játszhatóság és az élvezhetőség rovására növelhető. A kulcskérdés tehát az ilyen játékoknál: hogyan érjük el, hogy a játék bonyolult legyen ugyan, de mégsem unalmas? A legelterjedtebb módszer erre a humor és a szokatlan, érdekes témaválasztás, lásd Pizza Tycoon, MadTV, Theme Hospital, Biiing! és még sorolhatnám nagy kedvenceimet.

A Cryo Interactive azonban nem ezt az utat választotta, ők a 3rd Millenniumot egy abszolút komoly játékként adták ki. Hogyan próbálták feloldani a bonyolultság-élvezhetőség ellentétet? Nos, először is, a játék kivitelezésében a Cryo a szokásos formáját hozta, az animációk gyönyörűek, kiválóan megteremtik a játék alaphangulatát (pl. az introban valaki „szörfözik" a TV-csatornák között, ezzel érdekes szemszögből bemutatva a harmadik évezred világát). A grafika se többet, se kevesebbet nem mutat, mint amennyit az ember elvár egy ilyen típusú játéktól. A zene tipikusan az „igényes, de nem az én stílusom"-kategóriába esik. Jónéhány (de sajnos még így sem elég) apróságot dobtak be a készítők, hogy megtörjék a játék monotonitását, ilyen pl. az újság, amiben bármikor elolvashatjuk az éppen aktuális szenzációkat és híreket (külön móka, hogy ha országunkban a cenzúra jeles intézményét működtetjük, bizony minket is félreinformálhatnak az újságok nem éppen objektív főcímei), vagy az időről időre meghallgatásukat kérő emberkék, akik hol mint egy modern Tiborc, gondjaikat elsírni járulnak elénk, hol meg sztrájkokkal fenyegetőző szakszervezeti vezetők, vagy éppen nagyvállalatok lobbizó emberei.

Sajnos legalább ennyi idegesítő aprósággal és hiányossággal is találkozunk a játékban. Nem hiszem, hogy nagy munka lett volna például néhány előregyártott scenariot adni a játék mellé, mint mondjuk a Sim City-ben. Szinte üvölt a játékról, hogy micsoda gigászi élvezet lenne multiplayer-ben játszani, de sajnos erre sincs lehetőség.

Igazából az a gond ezzel a játékkal, hogy mire izgalmas lenne, mire beindulnának a politikai intrikák és egyéb mókák, rengeteg idő telik el egyhangú és unalmas városfejlesztgetéssel, építkezésekkel. (Érdekes, hogy ez pont fordítva szokott történni a hasonló játékoknál: kezdetben izgalmas, amikor a birodalmunk alapjait rakjuk le és később laposodik el.) Azonban, ha sikerül a kezdeti nehézségeken túltenni magunkat, egy a kategóriájában szinte egyedülállóan izgalmas és lebilincselő játékot kapunk. Sőt meglehet, hogy néhány napi játék után azon vesszük észre magunkat, hogy a Híradót nézve az éppen aktuális áremeléseket bosszankodás helyett együttérző sóhajjal fogadjuk...

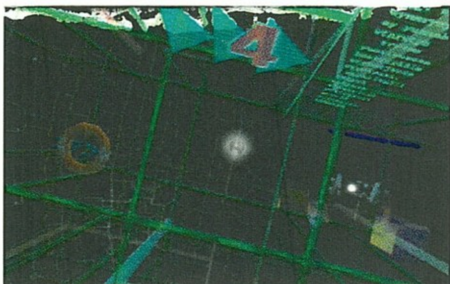
Hancu

Más vélemény

A 3rd Millennium egy teljesen szokatlan kísérletnek számít a Cryo-tól, ugyanis ez egy komplex stratégiai játék, tulajdonképpen a közeli jövő világának szimulációja. Egy ország vezetőjeként kell megállnunk helyünket: feladatunk a lakosság problémáinak (pl. munkanélküliség, környezetszennyezés stb.) megoldása, és ezzel bizalmuk és szavazataik megszerzése, mely hatalmon maradásunkat biztosítja. A lehetőségeink szinte korlátlanok – mindenféle gazdasági, társadalmi és politikai eszközt (még törvényhozást) is bevethetünk, kísérletezhetünk velük. A játék alapötlete igen érdekes, és nagyon messzire visz, csak sajnos a megvalósítás nem tudott ehhez felnőni. Az induláskor egyből az egész problémahalmaz közepébe hajítják a játékost, azonnal mikro és makro problémák egész sorával szembesítve. A lehetőségek korlátlansága eleinte inkább idegesítő, mint motiváló, mert az ember érzi, hogy tennie kellene valamit, de nem tudja, hol és mivel is kezdje. A játékban nincs tutorial, és a gépkönyvből sem tud meg sokkal többet az ember a kezelésről, mint a játékra való első ránézés után. Ha az ember túléli az első szakaszt, és megválasztják elnöknek, onnan már érdekes lenne a játék a sok-sok variációval, de addig kínszenvedés – ezt pedig nem ugorhatjuk át, hiszen nem adnak hozzá scenariókat. Azt hiszem sikerült megfejtenem a Cryo új stratégiáját, célcsoportjuk ezentúl az időmilliomos remeték és az aszkéták lesznek...

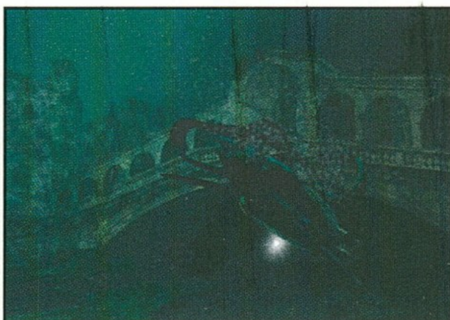
Charlie

énk a hatalom! Igazi diktatúrát vezethetünk be országunkban, (cenzúra, kisebbségek elnyomása, vallások betiltása) a játék minden gonoszságot megenged.





Azért egyelőre maradjunk a demokratikus keretek között megszerzett pozícióknál. Elnökként jóval nagyobb hatalmunk van, mint gazdasági miniszterként volt. Kedvünk szerint alakíthatjuk országunk törvényeit, a külkereskedelmi kapcsolatokat, nemzetközi egyezményekhez csatlakozhatunk és rúghatunk fel. Persze innen is van továbblépés. Először a szomszédos országokban szerzünk gazgasági, majd politikai befolyást, majd nemes egyszerűséggel elindulunk a szomszéd választásain és persze megnyerjük. (Ehhez néha szükség lehet keményebb eszközökre is, úgymint kémkedés vagy embargó, esetleg lehet a hadsereggel fenyegetőzni.)



Karrierünk meredeken ível felfelé, újabb és újabb országokat sikerül birodalmunkhoz csatolni, amíg egyszer csak azt vesszük észre, hogy a nemzetközi választások sűrűjében vagyunk, majd megnyerjük azt is (itt már sajnos (vagy szerencsére?) nem működik a puccs-módszer), és így az egész kontinens irányítójává válunk. Ez már igazi nagypálya, a politikusi karrier csúcsa és innen már csak egy lépés van felfelé: hatalmunkat a többi kontinensre is ki kell terjeszteni, elérni azt, amit a filmekben a főgonosznak sohasem sikerül: Mi leszünk a Világ Ura!

A jövő a Te kezedben van: Te döntöd el, vajon Huxley „Szép új világ"-át valósítod meg, vagy Orwell 1984-ét, esetleg Morus Tamás Utópiáját (és akkor Marxról még nem is beszéltünk...)

Értékelés 82

Cryo Interactive
Hardverigény: közepes
Extrák: magyar nyelvű gépkönyv



MicroProse

Magic the Gathering
Spells of the Ancient

A Kind Of Magic

A kilencvenes évek elején egy teljesen ismeretlen matematikus, akit Richard Garfieldnek hívtak kigondolt egy fantasy elemekre épülő kártyajátékot. Az akkoriban még hasonlóan ismeretlen Wizards of the Coast nevű cég látott némi fantáziát az ötletben és elhatározta, piacra dobja a Garfield által tervezett játékot. A történet ismert: a Magic the Gathering hihetetlen sikereket ért el, a több hónapra tervezett mennyiségű kártyát pár hét alatt elkapkodták, a játék rendkívül népszerű lett a fiatalabbak körében, és világszerte egyre több és több embert hódít meg. Egyes felmérések szerint csak az USA-ban 3 millió ember Magicezik. A sok-sok kártya-kiegészítő után a fanatikusok 1997 elején kezükbe kaphatták a játék számítógépes adaptációját (kb. 2 év ígérgetés után). Az 1.0-ás változatban a Magic teljes negyedik kiadása, valamint néhány régebbi „power" lap kapott helyet. A történet szerint Shandalar földjén kalandozva, és lapokat gyűjtögetve a főellenséget, Arzakont kell elűzni a birodalomból, lehetőleg minél hosszabb időre. Sajnos a programban elég sok hiba akadt, jópár lap nem éppen úgy működött, ahogy kellett volna, és a gép játéktudása sem volt valami fényes. Ezt a zsákot próbálta a MicroProse toldozni-foldozni, s rövid időn belül két update-et is kiadott, amelyekben úgy-ahogy helyrehozták a hibákat. A hozzám hasonló fanatikusok hosszú napokat töltöttek el a programmal, próbáltak minél hatékonyabb paklit összerakni a végső összecsapásra (néha több órába telt egy-egy különösen erős kártya megkeresése).

Lássuk, mit is nyújt a Spells of the Ancients! Az első részben a Magic teljes negyedik kiadása, az ún. Astral Set és néhány régebbi igen erős és értékes lap volt. A Spells-ben ez a repertoár tovább bővül a Unlimited, Arabian Nights és Antiqueties kiadások lapjaival. Ezen lista láttán minden Magic-rajongó örömmámorban úszik, az Unlimited volt ugyanis a Magic első kiadása, sok-sok erős lappal, az Arabian Nights-ban pedig a legerősebb lények találhatók. Az Antiqueties-ről sok dícséretet nem lehet elmondani, inkább poénos lapok vannak benne. Sajnos az örömbe némi üröm is vegyül, hiszen MicroProse-ék minden kiegészítőből kihagytak pár lapot. Néhány lap kihagyását – mint pl. Chaos Orb, Shahrazad, Illusionary Mask – meg lehet érteni, de előttem rejtély, hogy pl. a Stone-Throwing Devils miért nem került bele a programba.

Ha elindítjuk a játékot, rögtön feltűnik, hogy egy shellt készítettek, innen lehet elérni a program különböző részeit. Az 1.0-ás változathoz képest két nagyobb újdonságra figyelhetünk föl. Az elsővel különböző (igen randa) arcokat készíthetünk varázslónknak, erre több szót nem is érdemes vesztegetni. A második újdonság, a sealed-deck játék már sokkal érdekesebb... lenne, ha a gép valamivel jobban rakná össze a pakliját. Azt hiszem, az igazi sealed-deck játékhoz meg kell várni a következő verziót, amivel hálózaton keresztül lehet majd játszani, mert a számítógép ebben a versenyszámban elég szánalmasan teljesít.

A program kaland része (Shandalar) maradt a régi, csak az újabb lapok jelentenek némi változatosságot az előző részhez képest. Sajnos most sem sikerült teljesen hibamentes programot megjelentetni, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy már megjelent hozzá egy update (2.15). Persze még ez sem tökéletes. Ezek ellenére minden megszállottnak tudom ajánlani. Igaz, hogy a gép még nem játszik úgy, mint Mark Justice, de azért jól el lehet vele tölteni az időt.

Caris

Tippek

Sok olyan küldetés van, amelyek teljesítésekor választhatunk egy bizonyos színű lapot. Íme egy kis segítség, hogy az adott színből melyik lapokat érdemes – szerintem – választani.

- Fehér: Serra Angel, Wrath of God, Swords to Plowshares
- Kék: Control Magic, Psionic Blast, Flood
- Fekete: Contract from Below, Royal Assasin, Ashes to Ashes
- Vörös: Ligtning Bolt, Shivan Dragon, Fireball
- Zöld: Erhnam Djinn, Sylvan Library, Elvish Archers
- Artifact: Black Vise, Bronze Tablet, Icy Manipulator

Értékelés 84

MicroProse
Hardverigény: alap
A Magic The Gathering teljes verziója szükséges hozzá



THQ

Pax Imperia
Eminent Domain

Már megint meghódítjuk a világot

amióta létezik számítógép, azóta vannak űrstratégiák is. Általában nagy közönségsikerre számíthatnak, mert rendesen megmozgatják a játékos képzeletét. Ezzel a programmal egy újabb próbálkozásnak lehetünk tanúi. A témában jelenleg két alapmű található: az Imperium Galactica és a Master of Orion 2. Értelemszerűen e két programhoz fogom ezt is hasonlítgatni, ami nem is lesz túl nehéz, mert szinte minden jó ötletet ezekből kölcsönöztek a Pax Imperia készítői („Jó helyről jó ötletet lopni nem szégyen").

Az alapfelállás teljesen szokásos: adott egy kis bolygó, azon egy becsvágyó népcsoport. Éppen elérték azt a technikai szintet, hogy terjeszkedni kezdhetnek a galaxisban és nagy bizakodással tekintenek a jövő elé. A konfliktus abból adódik, hogy „véletlenül" a galaxis 15 másik pontján is pont ugyanebben az időben érik be a kutatás gyümölcse... Egyszerű a dolgunk, le kell igázni a többi fajt, és innen már csak egy lépés a totális terjeszkedés, az egész galaxis meghódítása.

A játék elején a fajválasztás már ismerős lehet a MOO2 rajongóinak. Létezik néhány előre generált faj, de ha kedvünk szottyan, akkor bizonyos tulajdonságokból saját magunk is gyúrhatunk lényeket. A tulajdonságok számát és használhatóságát nem túlozták el a készítők, ennek ellenére ez a lehetőség (és az, hogy a játék univerzumát is megtervezhetjük) sokat dob a program változatosságán.

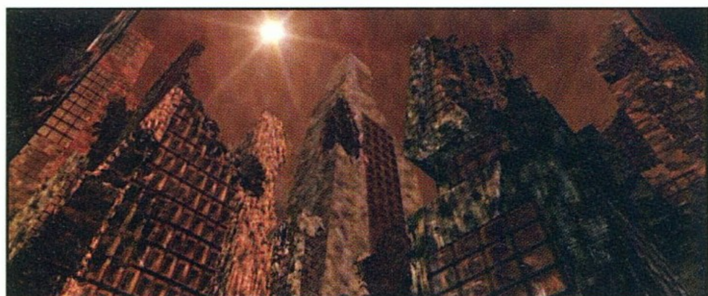




A egyik legfontosabb rész az ilyen játékokban általában a bolygómenedzselés. Ebben a programban ez az egyik olyan terület, ahol a fejlesztők saját ötleteikkel próbálták a játékot a konkurencia fölé emelni. Összesen öt típusú épületet telepíthetünk bolygóinkra: kutató, kémkedő, kereskedelmi, gyártó és lakossági. Ebből az első négy egy-egy nagy toronyház formájában jelenik meg, amelyek annál magasabbak lesznek, minél több találmányt fedezünk fel és építünk beléjük. A kezdet kezdetén épphogy csak az alapokat tudjuk letenni, és ahogy bővül a tudásunk, úgy újabb és újabb szintekkel növelhetjük meg épületeinket. A későbbiekben - amikor már sok pénzünk lesz - akár támogatást is nyújthatunk egyes bolygóknak, hogy ezzel is felgyorsítsuk a fejlődésüket.



Minden meghódított naprendszerhez automatikusan jár egy vezető is, aki aztán négy területen növelheti az adott szektor értékeit. Ezek a területek: fejlesztés, kémkedés, flottairányítás és a termelés. Idővel nőhet vezetőink tapasztalata és ez jócskán megdobhatja az egyes értékeket. Érdemes ugyanakkor odafigyelni arra is, hogy emberinket ellenségeink nem ritkán lefizethetik, és ekkor bizony áldásos tevékenységüket ellenünk fejtik ki. Még szerencse, hogy bármikor kirúghatjuk őket és odahelyezhetünk helyükre egy tapasztalatlan, de legalább





Más vélemény

Elég bátor csapatnak tartom azokat, akik bemerészkednek az űr-stratégia Master of Orion II által uralt területére és megpróbálnak valami maradandót alkotni! Ráadásul ami kis lehetőség még adódott ötletekre, azt lefedte az Ascendancy és az Imperium Galactica... Mindezek ellenére a Pax Imperia nem rossz - sőt egész jó lenne, ha nem kapkodták volna el teljesen a kiadását! Hiába vannak nagyon jó ötletek benne, a diplomácia és a kémkedés teljesen amatőr megoldása egyszerű gyilkolászássá silányítja a játékot. Nagy kár, több volt benne...

Pellus

Véleményem szerint a játék lehetett volna sokkal jobb is. A grafika elég szép lett (ebben a kategóriában nehéz kiugrót alkotni, de nem lehetetlen - ld. IG), a zenék is egész hangulatosak, de ahhoz, hogy igazán sikeres legyen a program, ennél több kell. Nagyon sok apró és kevésbé apró hülyeség van a játékban, amitől egy idő után megkeseredik az ember szájíze. A leglényegesebb például, hogy csak úgy lehet befejezni, ha mindenkit az utolsó bolygóig kiirtok. Ha már régen enyém a fél galaxis, messze előrébb vagyok technikában, akkor minek kell monoton módon még 150-200 bolygót levernem? A másik probléma, hogy nem lehet elfoglalni a bolygót, csak lebombázni. Ilyen őrültségről rég hallottam.

Elég érdekes a nehézségi szintek megoldása is. Egyszerűbb szinteken a gép csak destroyer-ekből állít össze flottát, ami a második legkisebb hajóosztály. És igaz, hogy sok lúd disznót győz, de mivel a flották nagysága meglehetősen alacsony értéken van maximálva, ezért nem okoz gondot ugyanannyi nagy hajó megszerzése. És így már csak azzal is nyerek, hogy nagyobb hajóval megyek oda, nem kell semmi stratégia (későbbi szinteken nem ilyen egyszerű a helyzet).

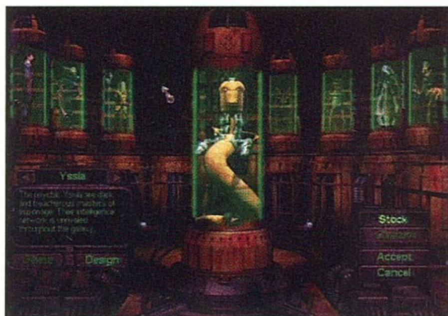
A készítők megpróbáltak minket vigasztalásul néhány animmal felvidítani. Ezeknek nem a minőségével van bajom, hanem a mennyiségével. Mindig ugyanazt a néhány darabot játssza le, ráadásul az összeset ember szereplőkkel, tökmindegy, ki milyen fajjal van.

Már csak apró kötözködés, de az űrharcban elég nehéz megkülönböztetni az azonos osztályba tartozó hajókat, mert minden típusnak mindössze egy grafikája van. De legalább minden elkészült tervet számoz a gép, így lehet tudni melyik a fejlettebb (de ezt csak akkor írja ki, ha kijelöljük).

A diplomácia a játékban szinte feleslegés. Semmi gyakorlati hasznát nem láttam, legfeljebb azt, hogy néha egy-egy bolygó átállt hozzám, de az is csak a fejletlenebbjéből.

Mindent összevetve nem alakult ki negatív kép bennem a játékról, de igazán pozitív se. A néhány jó ötlet elveszik az apró lükeségek garmadájában, ráadásul ami jó, az is nagyrészt lopott és az eredetiben jobban megállta a helyét. Sokkal jobb programok is készültek már ebben a kategóriában.

APT



hűséges kormányzót. Persze a büntetések mellett előléptetésre - vagy inkább átképzésre - is lehetűségünk van, így például a kormányzóból lehet egy adott terület vagy iparág minisztere is (bizonyos szituációkban ez különösen kedvező hatással lehet gazdaságunkra).

Az ilyen játékok lelkét képező kutatási részt kicsit egyszerűen oldották meg a Pax Imperia-ban. Adott öt terület, ezek között kell elosztanunk a rendelkezésre álló kutatási pontokat. Az öt terület a fegyverek, a pajzsok, a hajtóművek, a földi építmények és az orbitális szerkezetek. Az egész rendszer autómatikusan működik, azaz mérnökeink mindig maguktól nekilátnak az új projektek kifejlesztésének. A lehetőség ugyan adott, hogy mi magunk határozzuk meg a fejlődés irányát, ez azonban nem kötelező.

Terjeszkedésünk elsődleges eszközei a flották lesznek. Összesen hat hajóméret közül választhatunk, ám ahhoz, hogy ezeket használni is tudjuk, bele kell ásni magunkat a hajótervezés rejtelmeibe. A különböző felszerelések ugyanis más-más súllyal bírnak, és a kapacitás is igencsak szűkös.



A hajókat természetesen harcra építjük, és egyben ez a játék egyik legfontosabb része. Kinézetre egy csata nagyon hasonlít a MOO 2 űrharcához, de ellenben a nagy klasszikusnál megismerttel, nem körökre osztott a menete. A küzdelem real-time-ban folyik, de hasonlóan az Imperium Galactica-hoz, bármikor leállíthatjuk, szemlélődhetünk és parancsokat osztogathatunk. Két különböző harctípussal fogunk találkozni a játék folyamán: űrflották egymás ellen és flotta bolygó ellen (esetleg mindkettő egyszerre). Ez utóbbinál először át kell verekednünk magunkat egy aknamezőn, miközben még a bolygót védő űrhajókkal és az orbitális pályára állított védelemmel is meggyűlik a bajunk. Ha ezeken túljutottunk, akkor már csak porig kell rombolni az adott bolygót, és kész is vagyunk.



Természetesen a harcon kívül lehet finomabb eszközökhöz is folyamodni, mint például a diplomácia és a kémkedés. Köthetünk különféle egyezményeket, esetleg szövetséget és megpróbálhatjuk az ellenfél bolygóit, hajóit, vezetőit átállítani a mi pártunkra.

A játék megnyeréséhez ilyen vagy olyan módon az összes bolygót uralmunk alá kell hajtani, ami egy 100 naprendszeres játékban (átlagban 400-500 bolygó) 15 ellenféllel már nem félórás móka. Ha mégis megunnánk, ott a többszemélyes játék lehetősége, modemen, LAN-on, vagy akár interneten keresztül is.

Értékelés 76

THQ/Heliotrope Studios
Hardverigény: közepes
Extra: multiplayer, internet

Mindscape



Final Liberation

Orkok a 40. évezredben

A hangzavar, ha lehet, még hatalmasabb lett, ahogy az orkok egyre jobban belemelegedtek a vitába. A nézeteltérést az újabb hadjárat célpontja jelentette. Egyesek a csillagokat akarták megtámadni, mások megelégedtek a szomszédjukkal is. Megint másokat teljesen hidegen hagyott a vita, mert nekik aztán teljesen mindegy volt, hogy merre, csak induljanak már el a WAAAGH-ba.

Mint látjuk, az orkok legfőbb szava a WAAAGH, ami nagyjából minden tevékenységet lefed, ami a háborúval kapcsolatos. Ha hozzátesszük, hogy a harc ki is meríti egy átlagos zöldbőrű összes cselekvését, akkor elég pontos képet alkothatunk a szó elképesztő jelentőségéről.

A ricsaj és káosz istenei örömmel tekintettek le hűséges követőikre és már azt fontolgatták, hogy valamelyik vehemensebb példányt főpapnak teszik meg, amikor...

Skroll harci főnök egy hatalmas ordítás kíséretében felpattant helyéről és puskájából egyetlen lövést eresztett meg a navigációs térkép irányába. A teremben talán évszázadok óta először, halálos csend lett. Mindössze a lövés egyre halkuló visszhangja csengett a nem túl tiszta fülekben. Skroll beszélni kezdett:

„Otta meggyünk!" – és a térképen lévő lyukra mutatott mancsával. „Gork és Mork monta eztet." Ezzel adta tudtára a többieknek, hogy az ork istenek is mellette állnak. Ők persze ezt azonnal el is hitték és szájtátva várták Skroll újabb szavait. „És monták aztat is... ez egy WAAAGHHHH!!!"

Valahogy így indult el az invázió, ami a Volistad bolygó teljes elfoglalásához vezetett. A Birodalom természetesen nem tűrheti, hogy kolonizált bolygóit orkok lepjék el, így a körzetbe küldenek egy fiatal űrgárdista parancsnokot. Téged!

A Games Workshop fémjelezte játékokhoz kétféleképpen viszonyulhat az ember: vagy nevetségesnek tartja a hatalmas izmokat és fegyvereket megjelenítő játékokat és így messziről elkerüli, vagy nevetségesnek tartja az első világháborút idéző tankokat és a három őrző-védőt kitevő űrgárdistákat, ezért szereti ezt a világot és lényeit. Hogy Te melyik oldalon állsz, azt könnyen eldöntheted: játssz le egy két csatát és majd elválik!

A játékban a Volistad nevű bolygót kell visszafoglalnunk a Birodalom (na nem AZ a Birodalom, itt nincs fekete lovag meg hasonlók) újabb dicsőségére. A teljes kampány 30-nál is több küldetéssel, csatával várja a nagyérdeműt. A helyszínek változatosságára sem lehet panasz, mert a sivatagtól a sztyeppén keresztül a városi harcig mindent megtalálunk.

Kezdőknek ajánlott a Tutorial küldetést kipróbálni, valószínű, hogy az első néhány próbálkozás még itt is ork sikereket fog hozni, de ne keseredjünk el! Hamarosan zöld testekkel és vörös roncsokkal lesz tele a képernyő. Ami a vörös roncsokat illeti, itt nem az orkok politikai beállítottságára kell gondolnunk, hanem mértéktelen hülyeségükre. Ugyanis meg vannak győződve arról, hogy a pirosra festett járgány gyorsabban megy, mint más színű társai.

Más vélemény

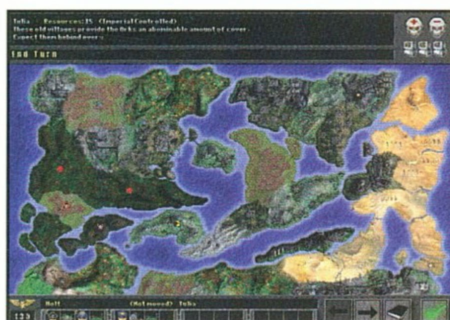
Azt hiszem, ott követtem el a hibát, mikor elolvastam a hazánban is megjelent Warhammer 40.000 univerzumban játszódó könyveket (Inkvizítor, Űrgárdista stb). Nos, ez olyan ellenszenvet ébresztett bennem a játék világa iránt, hogy alapban igencsak negatív hangulatban ültem le a Final Liberation elé. Azóta változott egy picit a véleményem: a játék jó, sőt igazság szerint műfajában a legjobbak közé tartozik. Lehet, hogy a grafika kissé pórias, de ebben a stílusban én ezt meg tudom bocsátani egy játéknak. Hát még ha valami értelmes környezetbe helyezték volna ehelyett a hi-tech-sci-fi-cyber-dark-fantasy szörnyűség helyett...

Hancu



Tippek

- Az ágyúkat helyezd magaslatokra és olyan helyre, ahonnan a csatatér nagy részét be tudják lőni.
- Ne rohangálj a fel nem derített környéken. A Birodalom legnagyszerűbb harcosait, az űrgárdistákat is pillanatok alatt amortizálja egy váratlan helyen előbukkanó ork osztag.
- A tankokra érdemes külön figyelmet fordítani. Ha lehet, mindig meneteljen előttük valamilyen felejthető kategóriájú gyalogos egység, mert így a támadások egy részét ők fogják kapni.
- Tanácsos minden kört az alábbiak szerint kezdeni: 1. Lőjünk ágyúkkal a látható és veszélyes csoportosulásokra. 2. Indítsuk meg az „értéktelen" gyalogosokat a felderítetlen részek irányába. 3. Ha nem ütköznek ellenállásba, kövessük őket a tankokkal és titánokkal.
- Ha nem kell nagyon sietni és ellenfélre sem tudunk lőni, akkor mindig tartalékoljunk annyi pontot, hogy legalább egy lövésre még maradjon lehetősége az egységnek. Így az ellenfél körében felbukkanó osztagok nagy részét megritkíthatjuk.
- Szakaszainkat mozgathatjuk osztagban is, ha nincs értelme a külön manővereknek.
- A nehezebb fegyverekkel a tereptárgyakat is megrongálhatjuk. Nincs is annál szebb, amikor egy tucat orkra rárobbantjuk az épületet!
- Parancsnokainkat tartsuk a front közelében, mert így jelentősen növekszik embereink morálja.





A zöldfülű játékosokat segíti a Birodalmi Kódex is, amelyben megtalálhatjuk a két oldal összesen több, mint 70 fajta tankját, repülőjét, gyalogosát és titánját.

A lényeg, a csata 3D-s terepen zajlik. Maga a 16-bites grafika semmi extrát nem nyújt, de a játék jellegéből adódóan nem is túl fontos. A zenét és főleg a hanghatásokat viszont remekül eltalálták. Minden küzdelem az egységeink elhelyezésével indul. Ha nem vagyunk megelégedve a felállással, akkor az adott területen átrendezhetjük sorainkat. Ezek után, máris elkezdhetjük az első körünket. Itt a Laser Squadból megismert rendszerrel találkozhatunk. Egységeink megadott akcióponttal rendelkeznek és ha egy részét ennek nem használjuk fel a körünk alatt, akkor lőhetünk az ellenfél körében felbukkanó ellenfelekre is (opportunity fire). Tanácsos sűrűn nézegetni a fegyverek információit is, mert igen kellemetlen, ha rohamozunk nyílt terepen és kiderül, hogy nem tudunk az ellenfélig lőni, de ő viszont minket gond nélkül leterít. Ha egy csapat, vagy a bajtárs szakaszok közül bármelyik megsérül, akkor egyre nagyobb eséllyel jelentkezhet egy bizonyos nyúl, aki persze hozza a cipőjét is. Ennek az elkerülésére vannak a parancsnokok, akik vasfegyelemmel irányítják rettenthetetlen egységeiket. Elméletileg...



Ha már kicsit megbarátkoztunk az egységekkel, akkor érdemes kipróbálni magunkat egy-két előre generált ütközetben is. A lehetőségek egész sora tárul elénk. Lehet frontális támadást, bekerítést, felmentést, ostromot is játszani. Mindezt az összes terepen és meghatározható erejű ellenfél ellen. Természetesen helyet kapott a multiplayer játék is, akár négyen is küzdhetünk egymás ellen.

A dolog krémje vitathatatlanul a teljes hadjárat lejátszása. Itt területről területre haladva kell visszahódítanunk jogos tulajdonunkat. Ahogy haladunk előre, úgy halmozódik fel a nyersanyag az elfoglalt területeinken és így jelentős fejlesztéseket végezhetünk seregeinkben. Minden hadtestünk egy területen mozoghat egy körben és ha történetesen ott orkok vannak, akkor azonnal le is kell játszanunk az ütközetet. Magától értetődik, hogy lehetőség nyílik egységeink fejlődésére is a harcok során. A körök végeztével videó-bejátszásokat nézhetünk meg a hadjárat állásáról és a közben történt eseményekről. Ahogy azt megszokhattuk, ezekből külön kis történet kerekedik. Ha minden jól megy eljuthatunk az orkok anyahajójáig és lezárhatjuk ezt a kellemetlen incidenst.

Ne feledjétek: A Császár dicsőségéért harcoltok, az ő akaratából!

Vegyes érzelmekkel vettem kézbe a programot, mert a már hazánkban is egyre híresebb angol cég, a zömmel táblás stratégiai játékokat gyártó Games Workshop termékeinek számítógépes átiratai a távol-keleti tőzsdékhez hasonlatosak (már ami a színvonal ingadozását illeti). Az őskövület jellegű Space Crusader a maga idejében kellemes jelenség volt. Az őt követő Blood Bowl viszont maga a pokol, még az sem tudott vele elboldogulni, aki a rendes szabályokat ismerte. Aztán egyre több átirat látott napvilágot: Space Hulk, Warhammer stb., több-kevesebb sikerrel. Nos, jelentem: az SSI ismét nagyot alkotott! Szerencsére nem dőlt be a divatnak és képes volt egy IGAZI stratégiai játékot megjelentetni a piacon. A *real-time strategy* műfajnak szerintem a leghalványabb köze sincs a stratégiához, így ez a program igazi felüdülést hozott számomra. Végre ismét számít, hogy a gyalogosok beásva fogadják az ellenfelet és az, hogy a tankjainkkal ne száguldozzunk a nyílt terepen az ellenfél orra előtt!

Ahogy haladtam előre a játékban, úgy tűnt túl könnyűre sikeredett. De bevallom, hogy az önbizalom, mint oly sok nagy hadvezért, engem is két vállra fektetett. Frissen szerzett elit űrgárdista hadseregemmel kicsit a megszokottnál óvatlanabbul vetettem magam a küzdelembe és bizony iszonyú veszteségekkel tudtam csak győzni a gyengébb erőket felvonultató orkok ellen.

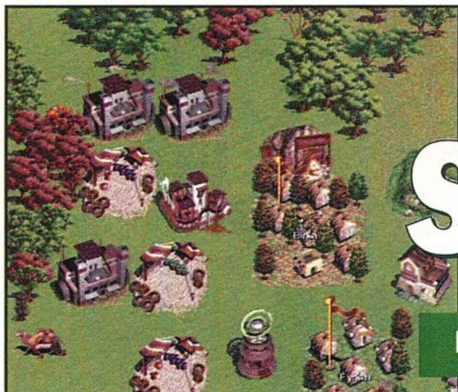
Fontos megjegyezni, hogy a gép nem ostoba. Például komoly problémát okozhatnak nekünk a váratlanul és mindig a legrosszabb helyen felbukkanó bringák és terepjárók. Ezek a járgányok nem túl kemények, de ha sikerül közvetlen közelébe férkőzniük a tankjainkhoz, akkor már a Császár sem segíthet rajtunk. Mint oly sok játékban, itt is a legnagyobb kihívást a hús-vér ellenfél jelenti. Az ilyen típusú csaták lejátszásában pedig remek lehetőség nyílik az ütközetgeneráló segítségével.

A játék hangulata ragadott meg igazán. Már említettem az ismertetőben, hogy milyen furcsa az Epic világa, de a videók, a hangok és az egységek mind-mind elhitették velem, hogy én vagyok a Császár akarata a bolygón és az én döntéseimen áll vagy bukik milliók sorsa.

Boney

Értékelés 80

Mindscape
Hardverigény: közepes
Extra: multiplayer



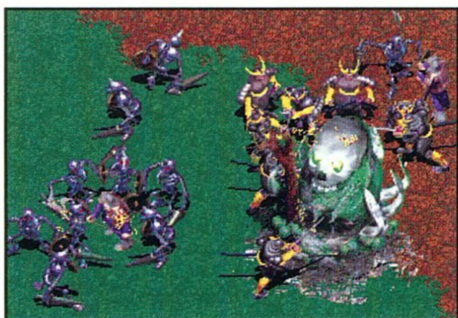
Interactive Magic

Seven Kingdoms

Hetedhét királyságon is túl

Vilmos király elégedetten tekintett ki kastélyának ablakán. Az utóbbi 15 évben királysága megerősödött. A bányái folyamatosan üzemelnek, távoli országokkal kereskedik, az erődökben pedig napról-napra egyre több jól kiképzett katona áll készen arra, hogy megvédjék birodalmát az esetleges betolakodóktól. Nem mintha ez valószínű lenne, két legnagyobb ellenlábasával, a görögökkel és a perzsákkal tavaly kötött békét, s kémei is azt jelentették, hogy nem igazán akarják újból megtámadni. Megvetően gondolt az északi vikingekre, akiket eddig semmilyen eszközzel nem tudott uralma alá hajtani. Pénz, fenyegetés, erőszak. Egyik sem járt eredménnyel. Egyelőre azonban más fontosabb teendői akadtak, mint a vademberek. Velük ráér majd később is foglalkozni...





Körülbelül ilyenek lehetnek a gondolatai annak a játékosnak, aki az Interactive Magic legújabb stratégiai programjával játszik. Stratégiai játékot írtam, de ez nem igazán fedi a valóságot. Sokkal jobb jellemző lehetne a játékra a „királyság-szimulátor", vagy valami hasonló jelző.

A te feladatod, hogy a – minő meglepetés – hét királyság egyikét irányítsd (lehetőleg minél bölcsebb) döntéseiddel ezzel minél nagyobb megbecsülést és hatalmat szerezzve magadnak és birodalmadnak. Hét különböző földi népet vezethetsz uralomra. Választhatszatod a kínaiakat, a görögöket, a japánokat, a normannokat, a majákat, a perzsákat vagy a vikingeket. Minden népnek más és más előnye van a harcban. A játék célja, hogy tiéd legyen a legbefolyásosabb birodalom. Hogy ezt milyen eszközökkel éred el (diplomáciai vagy katonai) az teljesen rajtad múlik, de egy jó kis háborúnál nincs is nagyobb élvezet!

A játék elején minden királyság egy faluval kezd. Ezen kívül vannak még a térképen (egyelőre) független falvak, bányák (rezet, ércet vagy agyagot tartalmazhatnak) és Fryhtan barlangok is. A független falvakat meg lehet szerezni nyers erővel, de vannak kevésbé egyenes utak is mint például a fenyegetés. A barlangokban mesés kincseket találhat a bátor uralkodó, de igen erős ellenfelek is lakhatnak benne, ezért nem árt óvatosnak lenni. Ha elfoglasz egy barlangot, tiéd lesz a Hatalom Tekercse (Scroll of Power), aminek segítségével templomot építhetsz és egy hatalmas isten segítségét kérheted az ellenségeid legyőzéséhez. Az Age of Emipres-ben a papok, ebben a játékban az istenek jelentik a játék fantasy beütését. A baralangok meghódításához egyébként elég erős hadsereg szükséges, ami nem áll rendelkezésedre rögtön a játék kezdetén.

A játék elején kapott falvad kicsi, de jelentős népességgel rendelkezik. A lojalitás az egyik legfontosabb érték a játékban. Ha egy település lojalitása túl alacsonyra csökken, akkor a lakosai fellázadnak. Ha egy harcos lojalitása lesz túl alacsony (30 alatti egy 100-as skálán), akkor átállhat az ellenséghez vagy akár saját királyságot is alapíthat. A lojalitás akkor csökken, mikor embereket toborzol a faluból, de erre sajnos szükség van, mert így képezhetsz katonákat, építőmunkásokat, vezetőket, bá-



nyászokat, gyári munkásokat, feltalálókat és kémeket. Királyságod minden lakójának van lojalitása, harci képessége, életereje és egy értéke, ami azt mutatja, hogy mennyire ügyes foglalkozásában. Kiképzés után ez az érték igen alacsony de folyamatosan növekszik. Legjobb katonáidat előléptedheted tábornokká, akik segíthetnek az újoncok képzésében. Sok tréning után néhány harcos speciális képességet is kaphat, pl. íjat használhat csata közben.

Mit is lehet kezdeni a sok jól képzett alattvalóval? Az építőmunkások fontos épületeket emelnek: bányákat, gyárakat (itt készül késztermék a nyersanyagból), piacokat (itt lehet eladni a terméket vagy a nyersanyagot) és erődöket. Építhető még fogadó (itt magasan képzett szakemberek fogadhatók fel), fejlesztő tornyok (ágyúk, ostromgépek és egyéb harci szerkezetek fejleszhetetők ki itt), hadiüzemek (itt lehet a fegyvereket összerakni) és kikötők (tengeri kereskedelem és harc). Érdekes ötlet a programban, hogy ha bizonyos épületeket elég közel építünk egymáshoz, például a gyárat a bányához, akkor kitermelés után a nyersanyag rögtön az üzembe kerül, nekünk nem is kell vele foglalkozni. Ha esetleg túl messze lennének egymástól, akkor karavánokkal kell a szállítást megoldani. A legutolsó „épület" a falu, bármelyik jobbágy képes új települést alapítani, ezzel is növeleve a megtermelt élelmiszer mennyiségét.

A folyamatos fejlődéssel az addig semleges falvak köré ipart telepítve, bekebelezheted őket. Ahogy fejlődik birodalmad, egyre több és több más nemzetiségű bevándorló telepedik le nálad. Ha szeretnél egy semleges falvat megnyerni magadnak, sokat segíthet, ha a szomszédos erőd parancsnoka ugyanolyan nemzetiségű mint a helybeliek. A bevándorlókkal érdemes azonban vigyázni, kémek is lehetnek közöttük, akiknek nincs más céljuk, mint szabotázst szervezni vagy megvesztegetni a katonáidat. Szerencsére te is küldhetsz kémeket az ellenéges kitályságba, hasonló feladatokkal. Nem volt nagyobb örömöm annál, mint amikor az egyik kémemet királlyá koronázták a szomszéd országban!



A diplomáciai lehetőségek igen gazdagok. Nemcsak szövetségeket köthetsz és hadat üzenhetsz, de kereskedelmi egyezményt köthetsz, katonai segítséget kérhetsz a szövetségeseidtől vagy haditechnikát cserélhetsz élelmiszerre. A kereskedelem karavánok segítségével zajlik, földön vagy vizen. A cserekereskedelem egy másik birodalommal hasznos, sok mindenre kényszeríthetjük a másik államot, ha abbahagyjuk a kívánt árucikk szállítását. A kifejleszthető dolgok száma elég alacsony, de az eredmény magáért beszél: távolsági fegyverek (ágyúk).

Más vélemény

Mióta az ECTS-en először megláttam a 7 Kingdoms-ot, nagyon drukkoltam, hogy ne csak egy újabb szürke Warcraft-klón szülessen belőle. Imáim meghallgatásra találtak, és most azért drukkolok, ne tűnjön el a süllyesztőben ez az igazán kellemes kis játék a csillogó-villogó real-time csodák mellett. Aki egy kicsit is fogékony a középkori világ és a fantasy iránt, az nagyon szeretni fogja, csak vegye a fáradtságot és üljön le mellé másfél-két órára! Lehet attól jó egy játék, hogy a megjelenését nem előzi meg három év ígérgetés és hatalmas reklámkampány - íme a bizonyíték!

Ui.: Végül hadd dicsekedjünk egy picit: az Interactive Magic által, kizárólag újságírók számára meghirdetett nagy 7 Kingdoms-compón nekünk sikerült megcsípni az előkelő második helyezést – és az ezzel járó hat üveg kiváló francia bort. Már csak ezért is tetszik a játék... Thanks for the wine,

Mint az eddigiekből is kiderül, a program igen sokrétű, rengeteg érdekességet tartalmaz. (Amiket a cikkben leírtam, csak töredéke a lehetőségeknek.) Talán egy kicsit túl sok mindent akartak belerakni a készítők. Egy teljesen felépített királyság irányítása nem mindennapi feladat. Mikor nyolc kereskedelmi útvonal halad keresztül-kasul a térképen, ember legyen a talpán, aki átlátja az egészet. A másik oldalon viszont igen jó dolog, hogy ilyen sok dolog belekerült a játékba, hiszen így jóval több a stragtégia benne, mint a hasonló játékokban (pl. Warcraft).

A grafika kicsit funkcionális, bár egy ilyen játéknál nem is ez az igazán lényeges. Egy nagy hiányosság számomra, hogy az egy népbe tartozó emberek mind ugyanúgy néznek ki, csak a jobb felső sarokban lévő ikonról lehet megállapítani, hogy katonáról vagy kémről van szó. (Ki tudja, miért van a bányásznál dárda?) Talán egy kicsit több odafigyeléssel (és rajzolással), ezt ki lehetett volna küszöbölni. Az enciklopédiában lévő renderelt képek és a bevezető animáció is elég borzalmasra sikerült.

A hangról se jót, se rosszat nem lehet elmondani. Az effektek teljesen középesre sikerültek, a zene azonban kellemes, minden népnek saját dallama van, végre jólesik valami nyugodtabb játékmelódiát hallgatni a sok egyforma techno rettenet és gitártépés után.

Egy dolog ami nekem nagyon tetszett: minden lakosnak más és más neve van! Mennyivel jobb az mikor nem csak egy bányász dolgozik a tárnában, hanem személyesen Floris Levasseur. Milyen csodás az, mikor viking harcosunkat Hrossbjörn Arkilsson-nak hívják. Ez rengeteg életet lehel a játékba és nagyon sokat dob a hangulaton.

A játékot maximum 7 ember játszhatja hálózatban. Nagyon korrekt dolog a készítőktől, hogy egy példánnyal akár négyen is lehet nyomulni, nem kell mindenkinek megvásárolni a játékot.

Összefoglalva: egy nagyon kellemesre sikerült stratégiai program a Seven Kingdoms, a fent említett kisebb hiányosságok azonban éppen azok, amelyek jól eladhatóvá tesznek egy programot. Éppen ezért kétlem, hogy ez a játék óriási siker lesz, csak a fanatikus stratégák fogják felfedezni, de az biztos, hogy ők remekül fognak szórakozni.

Caris

Értékelés 82

Interactive Magic
Hardverigény: közepes
Extrák: multiplayer
Demo a ZED 1998/1 CD-n



Activision

Heavy Gear

Én, a robot

Óriásrobotos játék már sok készült, de ezek közül csak egy állta ki az idő próbáját, a Mechwarrior 2. A FASA szerepjátékának otthont adó univerzumot olyan hitelesen sikerült feldolgoznia az Activision csapatának, hogy e programban első ízben valóban azonosulni tudtam a hősök egyikével, aki klánjáért akár életét is áldozná. A játék révén belecsöppentem a 31. század érzelmeket szinte nem ismerő, csak a hősiességet és keménységet becsülő világába... A küldetéslemezek hasonló sikere után meglepetésként ért, hogy a Microprose szerezte meg a Mechwarrior licence-ét a FASA-tól. Az Activision körülnézett, hogy ezt az űrt betöltse, így talált rá a feltörekvőben lévő Heavy Gear szerepjátékra, amit a Dream-Pod9 nevű csapat fejleszt. Ez egy hasonlóan teljes univerzum, mint a Mechwarriorok világa a maga történelmével és jellegzetes környezetével, bár az eredetiségével kapcsolatban már adódnak kisebb problémák. A robotokkal fűszerezett kamaradarabunk helyszínéül a Terra Nova bolygó szolgál, időpont: a 6. évezred. Hajdan az anyabolygó, a Föld által támogatott kolóniák szövetségre léptek, és megszakították minden kereskedelmet korábbi földijeikkel. A retorzió nem sokat váratott magára, megkezdődött a szokványos függetlenségi harc, amely természetesen a kolóniák győzelmével zárult. A Terra Nován éppen kialakulóban levő városállamok közül hat élte túl a nagy háborút, amik szépen két szövetségbe rendeződtek: az Északi Fény Konföderációba és a Déli Köztársaságba. Ekkortájt jelent meg az első Heavy Gear, a Hunter, amelyet bányában használt robotok átépítésével alakítottak ki. Az arisztokratikus déliek egy elegáns húzással ellopták a terveket és megépítették a Jager modellt – ezzel elkezdődött a fegyverkezési verseny, és ennek egyre több szerencsétlen termelő robot esett áldozatul. Az ellenségeskedés a két állam határán, egy hatalmas, néhol hegyekkel szabdalt, de alapvetően sivatagos tájon, a Badlands-en zajlik. Az északi oldalon a Vigilance, a déliek részéről a Draco szállítóhajók által idecipelt Gearek időnként egymásnak esnek, hogy néhány koszos homokbuckával vagy egy sor dombbal többet mondhasson magáénak az adott szövetség. Ezen magasröptű célok által tökéletesen motiválva indulhatunk harcba az északi oldalon Edward Scott duelist szerepében...

A történet és a játék gyökerei elég jól visszakereshetőek: egy kis amerikai függetlenségi harc majd polgárháború a 6. évezredbe helyezve, az eredetihez képest nevetséges döntésekkel óriásrobotok kezében. A játék a Mechwarriort, a sztori pedig, a Wing Commandert idézi.

A Mechwarrior 2-höz képest sok minden megváltozott. Az első és a játék szempontjából talán legfontosabb eltérés a robotok felépítése: a Heavy Gearek sokkal kisebbek és ezáltal fürgébbek, mint a Mech-ek, mindössze kb. 4 méter magasak. Méretük mellett azonban jellegükben is megváltoztak – még erőteljesebben emberi mozgással és jellemzőkkel ruházták fel őket. Az eddig megszokott mozgáslehetőségek tárháza kibővült: a futkosás és jetpackkel történő repülés mellett a Gear-ek oldalazni (strafe) és guggolni is tudnak, valamint a robotok felsőteste most már 180 foknál is nagyobb szögben forgatható. Érdekességként megjegyzem, hogy a robotok csúszkálása nem bug, hanem a „futóműre” kis kereket is felerősítettek, és szükség esetén ezeken csúszik robotunk. A Gear-ek felépítése sokkal kevésbé reális, mint a Mech-eké volt, ezek afféle nagyméretű fémemberek, és leginkább a Manga

Más vélemény

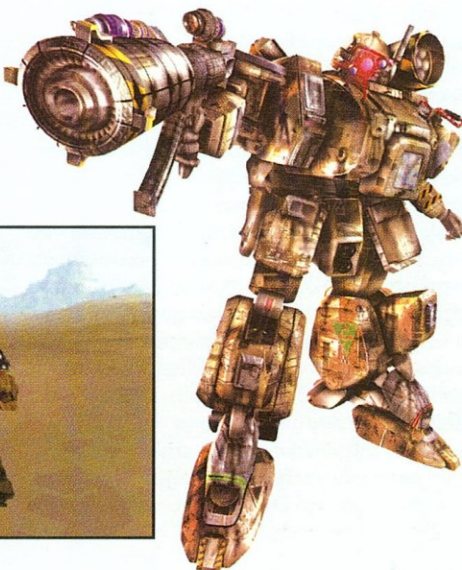
Az Activision rövid idő alatt a PC-s óriásrobotos játékok királya lett. Miután elvesztették a Battletech univerzumra szóló FASA licenszet, kellett egy új világ, új robotokkal – végeredmény: Heavy Gear. Az animált ég, a teljesen textúrázott környezet és robotok, valamint a fényeffektusok, melyek a Mechwarrior 2 3Dfx-es változatában debütáltak, együtt nagyon látványossá teszik a játékot. A háttérzene a Mechwarrior sorozatban megszokott hangzást hozza, és a grafikával együtt megadja azt az alaphangulatot, mely a cég korábbi játékaira oly jellemző volt. Bár az átvezető videók kissé sematikusak lettek, azért azonosulni tudtam a főhőssel, és küzdelmével. A Heavy Gear sok pozitív változást hozott, és bár nem jelent akkora áttörést, mint a Mechwarrior 2, de benne van a legjobb 3 PC-s óriásrobotos játék között, és főleg hálózatban igen élvezetes.

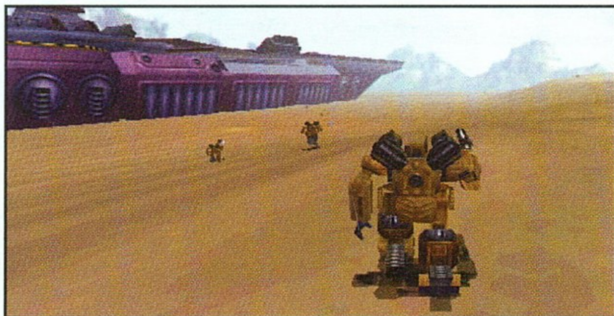
APT





vagy a Transformers rajzfilmek főszereplőire emlékeztetnek. Ebbe a képbe beleillik, hogy egyes fegyvereket a kezükben fognak, és ezzel jár az a pozitív újítás is, hogy lelőtt ellenfeleink egyes ottmaradt fegyvereit fel lehet venni a csata közben. Természetesen a Heavy Gearben is rengetegféle „alap" robottípus van, amelyek mindegyike átépíthető, sőt az egyes alapelemekből, mint „futómű", felsőtest, motor, karok és páncélzat majdnem teljesen szabadon rakhatjuk össze a nekünk tetsző robotot. Ezek után még felfegyverezzük és már indulhatunk is a küldetésekre. Az egyes alkatrészekből drag and drop módszerrel pillanatok alatt összedobálható egy Gear, de sikeresek csak akkor leszünk vele, ha a küldetés céljának megfelelően egyensúlyozunk a sebesség-fegyverzet-páncélzat háromszögében. A frissen szerkesztett „nehézgyalogos" az alapelemekből való építkezés miatt teljesen egyedi kinézetet kap a csatatéren, ami igen szimpatikus volt. A Scout kategóriájú robotok, mint pl. a Cheetah nagyon gyorsak és ezt kihasználva közepes kategóriájú ellenfeleket is képesek legyőzni. A Battle Gear kategóriába tartozó egységek (Jager, Hunter XMG, Black Mamba) szintén elég gyorsnak számítanak, de emellett komoly fegyverzet cipelésére is képesek. A Support Gearek nevükhöz méltóan még egy kategóriával nehezebbek és ennek megfelelő fegyverarzenált bírnak el. A legnagyobb robotok Terra Nován a Striderek (Naga és Mammoth). Ezek szinte csak egy Scouttal kiegészítve életképesek, mert nagyon lassúak, viszont nagy hatótávolságú fegyvereiket bevetve nem kis kárt képesek okozni az ellenség soraiban. A Heavy Gearben a robotok mellett egyéb kiegészítő egységek is feltűnnek a csatatéren, mint pl. helikopterek, repülők, tankok és különféle szállítójárművek, azonban ezekbe sajnos még mindig nem tudunk átszállni, pedig ez feldobhatta volna a játékmenetet. A küldetések során sokféle parancsot kell végrehajtanunk, mint pl. felderítés, társunk megvédése, bázis megsemmisítése stb. de mindig a jól megszokott „menj végig a waypoint-okon és csináld meg az oda megadott feladatot" módszer szerint. Ezt próbálták érdekesebbé tenni azzal, hogy időnként a küldetés során kapunk rádióüzenetet a feladat változásáról, de ez is minden egyes alkalommal ugyanaz. Ha legalább néhány változat közül véletlenszerűen választana egyet, már sokkal jobb lett volna. A terep, mint már említettem, többnyire síkságból és dombokból áll – pozitívuma, hogy valódi 3D és nem csak háttér, azaz ki is lehet, sőt, ki is kell használni az ellenfelek ellen az előnyös adottságokat (pl. egy domb tetejére felmászva sokkal könnyebb lelövöldözni az ellenfeleinket). Nagy probléma viszont a tereppel, hogy a tereptárgyak szinte teljes hiánya miatt egysíkú, néhol találkoztam csak fákkal és kövekkel és azok is kimondottan csúnyák voltak. A városokban egy-egy érdekesebb formájú épület mellett zömével a szokásos doboz-házak sorakoznak, amik nem az élethűség mementói. A bázisok is kissé egyszerűre sikeredtek: néhány alap-objektumból állnak, és addig jó, amíg szét nem lőjük őket. Felrobbantva ugyanis 4-6 darabra esnek szét, majd ezen darabok a talajon egyet pattanva megnyugodnak – mindezt pedig 1997 végén láthatjuk a Heavy Gearben?!





A játék kinézetre a 3Dfx-esített Mechwarrior 2 színvonalát hozza, ami nem rossz, de azért egy Turok grafikai parédéjától messze van. Igazán csak a fegyverek által keltett fényhatások figyelemreméltóak. A program nagy pozitívuma lehetett volna, hogy egyszerre akár hárman is mehetünk egy küldetésre, ráadásul más és más fajta robottal. Ezzel egészen komoly taktikázásnak teremthettek volna lehetőséget, de sajnos agyonütötték azzal, hogy szinte nulla a társaink mesterséges intelligenciája. Miközben minket több ellenséges robot szitává lő, és Gear-ünk leginkább egy (működő fegyverek nélkül) már nyugis fémkupacra emlékeztet, ők békésen köröznek egyéb parancs hiányában. Bravo! Külön egyenként meg kell adni nekik, hogy támadják a mi célpontunkat. És ekkor még arról nem is beszéltem, hogy a fegyvereket nem váltják az aktuális ellenfélnek megfelelően: nyúlra ágyúval aztán a medvére a maradék kacatokkal.

A siralmak végére egy dolog maradt. A Heavy Gear reklámjában szerepelt, hogy az inteneten is játszható az ún. Internet Warfare: egy nagy térképen látható, hogy hol van éppen az észak és dél közötti frontvonal, amit az egyes ütközetek befolyásolnak. Legalábbis ez volt az ígéret. Ezzel szemben a terepnek az aktuális csatán kívül nincsen szerepe. Nem arról szól a játék, mint gondolhatnánk, hogy ellenséges kézen levő bázis elfoglalásával áthelyezzük a frontot, szimplán a vereségek és győzelmek összesítése után kiszámolt pontszám alapján tologatják a frontvonalat...

A Heavy Gear sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött nagy reményeimet és egyértelmű visszalépés a Mechwarrior 2-höz képest. A licence elvesztésével sajnos nagyon sokat vesztett az Activision: nemcsak a Mech-eket, hanem a teljes hozzájuk kötődő sajátos atmoszférát és a fejlesztés lendületét is. A Heavy Gear egy profin összerakott játék az eredetiben rejlő rengeteg ötlet és eredetiség nélkül. Aki szeretne egy elég látványos óriásrobotos programmal játszani, az nem csalódik benne, de a Mechwarrior-rajongók számára ez már – úgy gondolom – kevés. Meglátjuk, mit hoz ki a Microprose a Mechwarrior 3-ból 1998 közepén.

Charlie

Értékelés 83

Activision/DreamPod9
Hardverigény: gyors
Extrák: multiplayer, 3Dfx, D3D

Electronic Arts

Wing Commander Prophecy

Az új trilógia első része

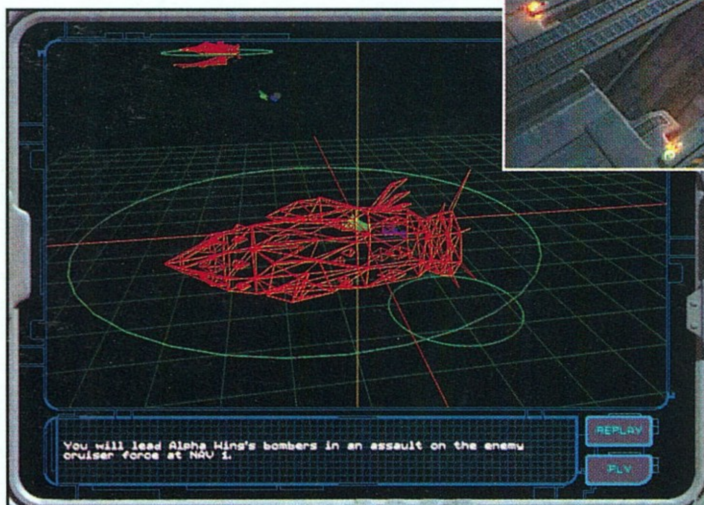
Aligha akad még egy olyan program, amely annyi vitát kavart volna az elmúlt 2-3 évben, mint a Wing Commander sorozat. Voltak, akik szerették, olyanok is akadtak szép számmal, akik megvetették. Mégis az ötödik résznél tart és valószínű, hogy pár évig még biztosan fogunk újabb és újabb epizódokkal találkozni. A Wing Commander IV befejezése után Chris Roberts – a sorozat szellemi atyja – távozott az Origintől, így a Prophecy-t már egy új csapat készítette. Sokan úgy vélték, hogy ez egyben az „űr-szappanopera" halálát is jelentheti. Az Origin fejlesztői azonban a néhai Főnök közreműködése nélkül is kitettek magukért és egy ízig-vérig átdolgozott, kifényesített, de mégis az eredetit idéző Wing Commander 5-tel próbálták meglepni a nagyérdeműt. Most nézzük, hogy hol is fedezhetünk fel eltéréseket az előző részekhez képest.

A legfontosabb változtatások a szimulátorrész 3D engine-jét érintették, amely az elmúlt egy év alatt jószerivel teljesen megújult. A fejlesztők szerint lényegében az egész programot újra kellett írniuk, hiszen a legalapvetőbb rutinok kivételével alig volt valami, amit a WC4 kódjából fel tudtak használni. Az eredmény nagyon hasonlít a Privateer 2-ben látott rendszerre, de a 3Dfx-nek és az egyéb gyorsítókártyáknak köszönhetően valójában mérföldekkel előzi meg az ott bemutatott látványt. Az ötödik részben végre sikerült helyretenni a sebesség kérdését is, a program nem szaggat, nem akadozik, egyedül csak teljesen szélsőséges szituációkban figyelhető meg kisebb lassulás.

A programozók ezúttal külön odafigyeltek az arányokra is, így a hatalmas teher és hordozóhajók látványa már korántsem csal kárörvendő mosolyt a játékosok arcára. Helyenként 10-15 másodpercig is eltart, amíg elszáguldunk egy-egy komolyabb méretű hajó mellett, ami mindenképpen tiszteletet parancsoló érzés. Kedvünkre berepülhetünk a hajók nagyobb részei közé, nem ritkán nyaktörő mutatványok közepette éppen saját anyahajónk „szárnyai" között kell ellenfelünket levadászni. Ha már a hajóknál tartunk, érdemes megemlíteni azt is, hogy a Szövetség teljesen új vadászokat és bombázókat kapott, így lényegében hat vagy hét ezidáig ismeretlen géppel próbálhatunk szerencsét. Minden típus eltérő fizikai tulajdonságokkal rendelkezik, amelyek komolyan meghatározzák az egyes hajók viselkedését. Így volt ez már az előző részekben is, itt viszont már tényleg érezni is a járgányok közötti különbséget. Ugyanígy a fegyverek is eltérőek, jónéhány közülük ismerős lehet már a WC2-ből és a WC3-ból (elsősorban a különböző színű és méretű bogyókra gondolok). Az idegenek hajói is nagyon jópofák, néhány közülük menet közben is képes több részre szétválni, mások halálukat követően esnek szét 6-8 önálló darabra. Az egyetlen, ami nem változott, a Kilrathik jól ismert arzenálja...

A WC4-et ért kritikák közül „előkelő" helyen szerepelt, hogy a berepülhető hajóknak nem volt műszerfaluk. Ezen ugyan most sem változtattak, ellenben minden típusnak eltérő a pilótafülkéje, s ezek mozgó







Egy vélemény

Eddig becsületesen végigmentem WC sorozat minden részén és nem is tagadom, hogy milyen komoly változtatásokat hoztak a játékkészítés területén. Ennek ellenére nem igazán tartoznak a kedvenceim közé...

A tagadhatatlanul szép videók ellenére továbbra sem vagyok megelégedve a(z) (ismét nem eléggé feljavított) szimulátorral – az irányítás szerintem még az X-Wing színvonalát sem éri el, pedig az már elég régen volt!

Így aztán megcsodáltam az ötödik részt is és a végén bólintottam: „Igen, ezen is átmentünk!"

Pellus

Első nekifutásra természetesen már pusztán kötelességtudatból is lenyűgözött a játék, elvégre egy Wing Commandernek hivatalból jónak kell lennie. Második közelítésben, amikor már kezdtem egy kicsit belemelegedni a dolgokba – még mindig nagyon tetszett az egész, harmadszorra viszont – a játék vége felé – már közel sem voltam annyira elájulva a tapasztaltaktól.

Valahogy hiányérzetem volt. Sokáig nem tudtam miért, hiszen látszólag minden a legnagyobb rendben volt a Prophecy körül. Szépek az űrhajóbelsők, jó minőségűek a mozijelenetek, az akciórészekről pedig külön ódákat lehetne zengeni. Félelmetesen jó az új 3D engine, végre – a WC2 óta először – igazán élvezetes az űrharc. Az ember büszkén vág neki a szimulátor-küldetéseknek is, annyira jó a játék. Nem mondom, az X-wing vs. Tie Fightertől még mindig igen messze esik, de a maga nemében igazi klasszissá nőtte ki magát. A látvány egyszerűen fergeteges, a robbanások nagyon látványosak, a nagy hajók pedig szó szerint lélegzetelállítóak. Egyszerűen döbbenetes élmény, hogy „szeretett" bogarainkat minden különösebb sebességcsökkenés nélkül kergethetjük a Midway körül. Már csak ezért is érdemes megnézni a programot! Ugyancsak nagyon tetszett, hogy társaink folyamatos beszélgetése miatt az egész harc életszerűbbé vált. Nem ritkán tizegynéhány szövetséges hajó is egyszerre van jelen a hadszíntéren és ilyenkor bizony igen nagy a hangzavar (a bogarak dumáiról nem is beszélve). Okos ötlet, hogy a szakaszparancsnokok társaikhoz intézett parancsait is halljuk, így aztán néha még akkor is tudjuk, mi történik körülöttünk, ha éppen mással vagyunk elfoglalva.

A körítés, a külcsín és az akciórészek tehát – ahogy azt az elején is írtam – rendben vannak. De akkor mi lehet a problémám, miért nem tudok mégsem lelkesedni a játékért? Kezdetben én sem tudtam erre a kérdésre a választ, és azt sem értettem, hogy miért tetszett a jóval gyengébb harmadik és negyedik rész jobban a Prophecy-nél. Aztán végül rájöttem, hogy az előző részekben már magában a jó sztori és körítés elegendő húzóerőnek bizonyult, hogy szemet húnyjak az egyéb apró (néha kevésbé apró) problémák fölött. Eddig a küldetések alatt nem is annyira maga az űrharc volt számomra a fontos – habár azt is nagyon élveztem, mivel a jó történetnek köszönhetően sikerült igen jól beleélnem magam az eseményekbe – hanem, hogy végül a jó teljesítményért cserébe – elnyerve jutalmamat – megismerhessem a sztori folytatását.

No és ezzel el is érkeztünk a dolgok lényegéhez, a Prophecy-ből ugyanis pontosan ez a mozgatórugó hiányzik. A történet nagyon lineáris – mondhatnám úgy is: egyszerű –, hiányoznak a fordulatok és a feszültség, amely egykor naggyá tette az előző Wing Commandereket. Kicsit olyan ez, mint a Quake 2 multiplayer része: ha más játékban látom, akkor szuper, de a Quake folytatásától csalódás. Ugyanez a helyzet a WC5-tel is. Más, tucatjátéknál még akár azt is írnám, hogy jó a sztori, no de kérem, most egy Wing Commanderről beszélünk! A történet tehát sablonos, unalmas és érdektelen. Ebbe talán az is belejátszik, hogy a „borzasztó gonosz" bogaraktól valahogy nem tudtam igazán megijedni, még akkor sem, ha majdnem minden második movie-ban elhangzott, hogy ők bizony még a halálnál is rosszabbak. Végig vártam, hogy történjen már valami igazán megdöbbentő, de sajnos majdnem mindig előre lehetett tudni, hogy miről fog szólni a következő jelenet, ráadásul a néhány drámainak szánt filmrészletet sem sikerült igazán drámaira megcsinálni. Egyedül Maniac ökörségei jelentettek színfoltot a nagy szürkeségben, szerencsére ő azért hozta a formáját.

Lehet persze, hogy sokan úgy fogják érezni, nagyon eltúlzom a dolgot, és ezeknek a kétkedőknek talán egy kicsit igazuk is van. Tény azonban, hogy a játék alatt szinte egyszer sem éreztem késztetést a következő movie megtekintésére, ez pedig számomra egyenértékű egy kisebbfajta csalódással. Ki tudja, talán csak „Chris Roberts dramaturgiája" hiányzott az egészből. Az akciórészek mindenesetre kétségtelenül nagyon jók, de az a nagybetűs „Wing Commander Feeling" nekem bizony csak az első tíz küldetésig tartott. No talán majd jövőre...

Del







körvonalait menet közben is megcsodálhatjuk. Sokkal élethűbbnek tűnik így a látvány, jobban lehet érezni a fordulókat és a különböző hajók eltérő lendületét, ráadásul a játékosban az egész egyfajta „virtuális-cockpit" érzetet kelt.

A mozgás tehát rendben van és ugyanígy szinte csak szuperlatívuszokban beszélhetünk az akciórészek grafikájáról is. Minden gyönyörű a hajóktól elkezdve egészen a háttérként szolgáló csillagos égig. A robbanások ugyancsak lenyűgözőek és változatosak, külön öröm, hogy az X-winghez hasonlóan a távolban látni társaink csatározását. A játék grafikája egyébként olyan aprólékosan kidolgozott, hogy ha például egy hajó bedokkol valahová, akkor a hangárhoz közelrepülve még a bent álló jármű felségjelzését is gond nélkül ki lehet venni...

A történet

Azt már korábban is tudtuk, hogy a Prophecy-vel új triológia veszi kezdetét, a történetről azonban sokáig nem szivárgott ki semmiféle információ. Mindössze annyit lehetett tudni, hogy holmi idegenekkel vehetjük fel a küzdelmet, néha egyenest a Kilrathik oldalán. Nos, az idegenek valójában igen méretesre nőtt szuperinteligens bogarak, amik (vagy akik) jönnek, látnak és megpróbálnak hódítani. Hősünk az ifjú Casey hadnagy, aki egyenest a tengerészeti akadémiáról került annak a TCS Midway-nek a fedélzetére, amelyet néhai önmagunk, Blair ezredes – időközben már sorhajókapitány – ötletére építettek. Természetesen ő is a hajón tartózkodik, így Mark Hamill is – ezúttal szakállal – feltűnik a színen. Mondanom sem kell, hogy Maniac is a hajón van és





persze most is kiváló alakítás nyújt (nélküle nem is lenne Wing Commander a Wing Commander). A régi ismerősök közül találkozhatunk még Decker ezredessel, a tengerészgyalogosok parancsnokával, az örökmorgó Hawkkal és a bájait más területeken is bőszen kamatoztató szerelővel, Rachellel. A figyelmesebbek még azt is észrevehetik, hogy néhai parancsnokunk, Eisen kapitány is bevonult a történelemkönyvekbe – a Midway kísérőhajója ugyanis egy-két küldetés erejéig pont a róla elnevezett cirkáló...

Sokan komoly negatívumként kezelték a negyedik rész mozijeleneteinek mennyiségét, mondván, ez már szinte nem is játék, hanem inkább film. Ezt a kritikát szem előtt tartva az új epizódban bárki kikapcsolhatja a fölösleges mozijeleneteket és így csak a történet szempontjából létfontosságú részeket kell végignézni. De aki szerette a Wing Commander sorozat gerincét alkotó jó minőségű jeleneteket, az most is örülhet, hiszen a mindössze 3 CD-nyi terjedelem ellenére bőven van néznivaló. Megfelelő hardverrel rendelkezők elfelejthetik a csíkos képernyőt, de a szélesvásznú kép azért megmaradt (megjegyzem, szerintem szándékkal, a „mozi-feeling" még jobb átélése miatt). A szöveget bármikor ki lehet iratni a kép alá, így az angolul kevésbé értők is könnyebben követhetik a történetet.

Más vélemény

Bizonyára sokan legyintenek a Wing Commander 5 megjelenésének hallatán. Nos, igen a 4. rész nem tartozott a sorozat legsikeresebb tagjai közé. Ezt a csorbát igyekszik kiköszörülni az újonan elkészült epizód, amely szerintem minden várakozást felülmúlt. Az Origin játékoknál az emberben önkéntelenül is felmerül, hogy vajon az otthon lapuló kisebbfajta erőmű elég lesz-e a program igényeinek. Be kell vallanom, ebből a szempontból a program jelesre vizsgázott, hiszen a szemetgyönyörködtető grafika nem csak fantasztikusan látványos, de a 3Dfx kártyával rendelkező gépen 25-30 fps sebességgel hasít. A harcjelenetek – a látványon kívül – nagyon dinamikus és élvezetes csatát kínálnak. Végre lehet érezni, hogy körülöttünk folyik a harc. Mindenfelé cikáznak a lövedékek, lehet látni, ahogy társaink irtják a „Csótányokat". Már csak hab a tortán, hogy közben mindenki folyamatosan rádiózik és ez sokban hozzájárul a hangulathoz. Nagyon jól érzékelteti az új grafikus engine a hajók sebességét és a méreteket. Egy romboló mellett elrepülni például még utánégetővel is jó néhány másodpercet vesz igénybe. A movie-k minősége jó, a mennyiségükkel sem volt probléma. Összességében annyit tudnék mondani a programról, hogy az Originnek végre ismét sikerült elérni azt, amit az első két résszel jópár évvel ezelőtt. Nevezetesen azt, hogy az ember nem csak amiatt ül le játszani, hogy megnézze a story-t, hanem azért is, hogy egy hatalmasat harcoljon az éppen aktuális ellenséges fajjal.

Echo

A játék felépítése

Ellentétben a Wing Commander harmadik és negyedik részével, a Prophecy-ben nem a filmrészletek alatt hozott döntéseink a meghatározók a történet alakulásában. Egészen pontosan fogalmazva, a mozijelenetek alatt nincs is lehetőségünk választásra. Egyedül a küldetések alatt nyújtott teljesítményünk – néha magatartásunk – a fontos, ennek alapján juthatunk el extra bevetésekre és ennek alapján kerülhetünk vakvágányra is. A játék során mindig nyomonkövethetjük, hogy melyik küldetést hogy teljesítettük, így azzal is tisztában lehetünk, hogy mikor rontottunk el valamit. Vége tehát a céltalan bolyongásnak, ezután már nem kell vaktában keresni azt a küldetést, amelyik után a „vesztes ágra" kerültünk. A küldetések felépítése és jellege nem sokat változott az előző részekhez képest, talán kevesebb a céltalan őrjárat, és olyan is igen gyakran előfordulhat, hogy parancsnokaink menet közben módosítják a célokat. Ebből a szempontból tehát minden a régi, talán csak az számít újdonságnak, hogy néha egy ellátóhajóról küldetés közben is feltankolhatjuk készleteinket. Ezúttal elhagyták a földközeli bevetéseket, de talán ez nem is olyan nagy baj. Az összes műszer és beállítási lehetőség ismerős lesz az előző részekből. Teljesítménytől függően a játék 32–35 küldetésből áll, komolyabb nehézségi szinten ez hosszú időre leköthet minden vállalkozó kedvű pilótát. Folytatás jövő ilyenkor...

Harmadik vélemény

Új év, új generáció, új üzletpolitika, új hardware, új Wing Commander. Hát igen. Immáron az ötödik. Az Origin elmondása szerint a Prophecy szimulátor-rendszerét már tényleg teljesen átírták. De melyik cég ne mondaná el ugyanezt akármelyik folytatásos játékának legújabb tagjáról? Nos, hogy a Wing5-nél mennyire igaz az előbbi kijelentés, azt nem tudom, mivel sajnos a második rész óta nem láttam már Wing Commandert. Így tehát csak a legújabb alapján tudok véleményt mondani.

A sebességről: természetesen a WC sem maradt ki a 3Dfx mókából, olyannyira, hogy csakis vele hajlandó produkálni magát. Nos, a lényeg, hogy már az első küldetésnél (egy nagy hajó, 3-4 társ, 5-6 ellen) egy MMX 200-on 32 Mb RAM-mal, 3Dfx-el (!!!) szaggatott... Kevés a 32 mega RAM. Egyébként a grafikája lenyűgöző, teljesen meggyőző, amikor a távoli csillag fénye belevilágít a szemünkbe (a lens flare effekt társaságában). A zene magasan ver mindent ebben a játékban. Nagyszerűre sikerült! Nem véletlenül adták ki külön audio CD-n is...

A mozi részek élvezhetőek, csak már-már túl sok van belőlük, és ez néha unalmassá teszi a dolgot. Az biztos, hogy nem tudnék az X-Wingen kívül olyan játékot mondani, amely lekörözné a Wing Commandert, ne feledjük azonban, hogy Origineknak egy világot is ki kellett találni a sorozat mellé, a LucasArts ellenben sikereit nem kis mértékben a mindenki által jól ismert Star Wars univerzumnak is köszönheti.

Iwo



Értékelés 87

Electronic Arts/Origin
Hardverigény: gyors (64 Mb RAM)
Extrák: 3DFx, D3D, PowerVR, Mark Hamill



Novalogic

F22 Raptor

A Rapülők visszatértek?

A manapság játékosok és szoftver-fejlesztők körében egyaránt nagy népszerűségnek örvendő F-22 szimulátorok sorát a '96 év vége felé megjelent Lightning II indította. Elég egyedi ötlet volt a Novalogic-tól egy akkor még csak kísérleti stádiumban lévő gépről programot írni, de mivel hozzá hasonló az idő tájt még nem volt, ezért a játékosok és a tesztelők is az egekig magasztalták. Azóta kissé változott a helyzet: számos cég állt elő saját fejlesztésű F-22 szimulátorával, a nagy öreg pedig lassan eltűnik a feledés homályában. Pontosabban eltűnne, ha a Novalogic szerint nem lenne szimulátoruk jobb sorsra érdemes, így aztán nekiültek a fiúk az igazi F-22-t tervező cég, a Lockheed-Martin pár szakemberével és elkezdték újraírni a programot, hogy a ma elvárásainak is teljes mértékig megfeleljen.



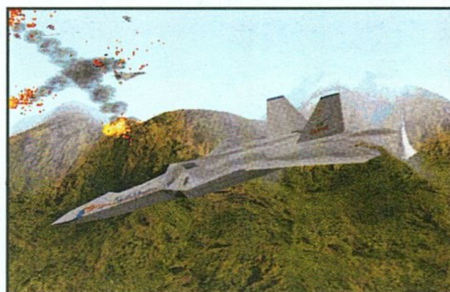
A program lényege nem sokban változott elődjéhez képest, hisz a gyakorlásnak is beillő húsz Quick Mission-ön kívül fő feladatunk maradt a régi, vagyis a hadszíntereken való helytállás. Ezek közül sajnos nem választhatunk, a gép az egyik teljesítése után kínálja csak fel a sorrendben következőt.

Angolában debütálunk: az Egyesült Nemzetek Szövetségével karöltve kell rendet teremtenünk a zavargó országban. Jordánia a következő, ahol iraki csapatok hatoltak be az országba és már csak száz mérföldnyire vannak a fővárostól. Mindenképpen meg kell állítanunk az inváziót. Ezután Oroszország következik, ahol renegát katonák vissza akarják állítani a Szovjetunió régi fényét. Az orosz kormány beleegyezésével a légierejük teljes megsemmisítése lesz a feladatunk. Az újabb helyszínünk Kolumbia, ahol a frissen hatalomra jutott rezsim modern vadászgépeket szerzett be és a Panama-csatorna lezárásával fenyegetőzik. Végül pedig Irán-ban kell bizonyítanunk, ami gonosz módon lerohanta Szaúd-Arábiát. Ha az összes feladatunkat teljesítettük, repülhetünk barátaink ellen egymást támogatva, vagy pedig mindenki mindenki ellen stílusban a mostanra már jól megszokott módokon: soros porton, modemen keresztül, IPX hálózaton akár 16-an vagy az interneten keresztül (Novaworld.net) akár százan! – ez elég érdekes lehet.



A Lightning II sikerének egyik alapköve a grafikája volt: tereptárgyak kidolgozottsága valamint a táj (SVGA felbontásban) fantasztikusan jól nézett ki. Ez nem is csoda, hiszen a Novalogic mindig is híres volt az igényes grafikáról, gondoljunk csak a Comanche harmadik részére. Ezzel el is érkeztünk a nagy dilemmához, vagyis a gépigényhez. Hála a manapság oly népszerű 3D-s gyorsítókártyáknak, a Raptor Direct3D-t támogató grafikájának már nincs szükség erőművekre, egy manapság már átlagos gépnek számító 133-as Pentium is megteszi. A hangok egész jóra sikerültek, a kissé Csillagok Háborúja beütéssel kezdődő zenére sem lehet semmi panaszunk, hisz az egész Dolby Sorround-ban szólal meg. A beszéd kísértetiesen hasonlít az előbb már példának felhozott Comanche 3-ban szereplőhöz – köteléktársunk ugyanúgy flörtöl a szállítógépek nőnemű legénységével mint ahogy azt tette a Comanche-ban. Ismét találkozhatunk renderelt animációkkal, melyek minősége igen sokat javult. Az intro lenyűgöző, még a Jane's féle programok is megirigyelhetnék – bár élethűnek nem nagyon mondható, hiszen az elsősorban földi célok leküzdésére kifejlesztett Szu-27 IB-k nem valószínű, hogy megtámadnának egy csapat F-15-öst. Az intrón kívül a hadjáratok elején találkozhatunk ilyen animációkkal, melyek röviden vázolják a szituációt – amit később az eligazításkor el is olvashatunk – majd sikeres végrehajtásuk után afféle jutalom moziban lehet részünk. Küldetéseink leírása érthető, mindent meg lehet tudni belőlük. Egy új opcióval bővült a panel: a felfegyverzéssel. Túl sok lehetőségünk azonban nincs, hiszen csak három fegyver közül választhatunk.

Bár a program nem mondható valami nagy szimulátornak, igényes kivitelezésével mégis megnyerte tetszésemet.



Értékelés 75

Novalogic
Hardverigény: gyors
Extrák: 3Dfx, multiplayer, internet
Demo a ZED 1998/2 CD-n



Ubi Soft

F1 Racing

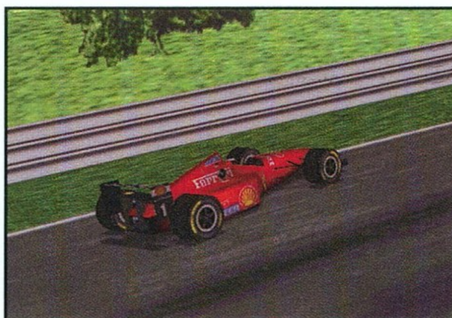
Az új király

A Grand Prix 2 megjelenése és sikere óta sok cég próbálkozott különböző Forma 1 szimulátorok megjelentetésével, többnyire nem túl sok sikerrel. Arcade (száguldozós) kategóriában még csak-csak született említésre méltó alkotás – gondolok itt elsősorban a Psygnosis 3Dfx gyorsította Formula 1-ére –, de a szimulátorok között az igazi király továbbra is a GP2 maradt. Pontosan e kitüntető cím megszerzésére pályáztak a francia illetőségű Ubi Soft programozói is, amikor egy évvel ezelőtt nekiláttak F1 Racing fejlesztésének.





A cég korábban a méltán sikeres Poddal szerzett komoly hírnevet magának és most az ott alkalmazott 3D rendszer egy kicsit továbbfejlesztett változatával készítették el Geoff Crammond GP2-jének első igazi trónkövetelőjét. Az F1 Racing egyszerre arcade játék és szimulátor, így mindkét kategória kedvelői megtalálhatják benne a számításukat. A négy beállítható nehézségi szint közül az első kifejezetten a száguldozásra helyezi a hangsúlyt (mindenkinél gyorsabb az autónk, csak bírjunk végigmenni a pályán), amíg a többi háromban már egy igazi Forma 1-es verseny valós körülményeivel kerülhetünk szembe. A legnehezebb szinten pilóta legyen a talpán, aki versenyt bír nyerni – GP2 megszállottaknak kifejezetten ajánlott. A programban a 96-os szezon eseményeit élhetjük át újra, mindezt a FIA engedélyével – azaz eredeti nevekkel és pályákkal. Hill még a Williams kormánya mögött csücsül, Schumacher pedig már felöltötte tűzpiros szerelését. Villeneuve is megérkezett a tengerentúlról, bár ő csak mint „Driver X" szerepel a programban (teljesítménye alapján azonban kétségtelenül róla van szó). A játék egyik nagy pozitívuma, hogy saját statisztikáink mellett a legkülönbözőbb szempontok szerint csoportosítva végignézhetjük a 96-os év összes eredményét, így az igazi fanatikusok akár azonnal összehasonlíthatják eredményeiket a nagyokéval. Az F1 Racing további szolgáltatásai közé tartozik, hogy a programban

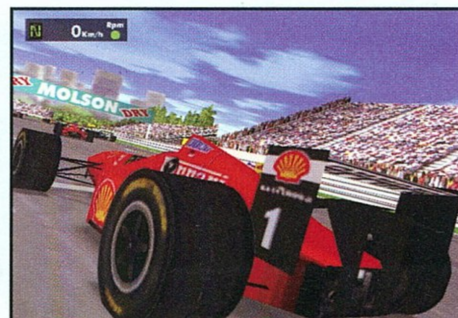


Más vélemény

Szeretnék igazán rövid lenni; nos, véleményem szerint megszületett az abszolút, a csúcs, a hihetetlen és a trónfosztó játék a Forma 1 szimulátorok között. Lássuk be, a Ubisoft végleg kinőtte a Super Mario klónos időszakát, és igazán komoly játékok fejlesztésére adta a fejét. Már a játék nevében is ott rejtőzik a varázs-szó: simulation. A kitűzött cél a valódi Forma 1 feeling tökéletes lemásolása volt, elérték ezt a játék alatti eredeti kiírásokkal, természetesen az eredeti autókkal és a hozzá való pilótákkal. Ez még nem minden, mostantól már tényleg teljes mértékig könyékig turkálhatunk a depóban a kocsink mélyén az alkatrészek között – az élethűség lenyűgöző. A grafika egy külön történet; beszéljenek inkább a képek!

Iwo





Az F1 Racing grafikája magasan a legjobb az összes eddigi Forma 1-es program közül - beleértve a GP2-t és a Psygnosis F1-et is. A 3Dfx elterjedésével lassan már megszokottnak tűnhet az igen jó minőségű grafika, de véleményem szerint a Ubi Soft alkotása még ezzel az igen magas mércével mérve is kiemelkedően jó. Elég csak futni egy kört a monacoi pályán, és mindenki látni fogja, hogy mire gondoltam.

A fenomenális látványhoz végre igazi, nagybetűs „Sebességérzet" társul, így a száguldás megszállottjai az egekben lesznek a gyönyörűségtől az első kör megtétele után. Teljesen mindegy milyen szögből nézzük autónkat, az érzés mindenhonnan ugyanolyan fergeteges. A különböző nézetek nagyszerűek, lényegében minden olyan kameraállás szerepel a játékban, ami egyszer valahol másutt már bevált (no és persze jó néhány teljesen új is helyet kapott). A mozgás is rendkívül élethű, autónk össze-vissza csúszkál a kanyarokban, néha nagyon nehéz egyenesben tartani. Kezdetben még úgy gondoltam, hogy szinte játszhatatlanul nehéz irányítani a programot, de a kezelés érzékenységének megfelelő beállításával megszűntek - vagy legalábbis csökkentek - ezek a problémák. Itt is igaz a mondás, miszerint gyakorlat teszi a mestert, és bár még most is nagyon gyakran előfordul, hogy egy-egy kanyar piruettel végződik, többnyire már érzem, hogy hol hibáztam. Nagyon fontos, hogy megfelelő mozdulatokkal (ellenkormányzás, gáz, fék, esetleg mindhárom) kivédhető a legtöbb kicsúszás, megpördülés. Bizonyos helyzetekben kifejezetten csúsztatni kell autónkat, ami persze leginkább egy kormánnyal oldható meg sikeresen, de elég gyakorlással billentyűkkel is nagy biztonsággal kivitelezhető.

A gép irányította pilóták lenyűgözően értelmesek, hajlandók letérni az ideális ívrol egy-egy ütközés elkerülése érdekében. Ha például sikerül kifékezni őket egy kanyarban, akkor nem kell attól tartanunk, hogy egy elegáns mozdulattal belénkszállnak (persze ilyesmi is előfordulhat, de ekkor azért mi is jócskán ludasok lehettünk a ütközésben - esetleg pont a világbajnoki cím múlik rajta...). Minden pilóta saját - vagy autója - képességei szerint teljesít, így egy Arrowsban nem lesz könnyű feladat utolérni Damon Hillt, fordított helyzetben viszont egy egyenesben aligha lehet kétséges a gyorsulási verseny eredménye. A fejlesztők külön odafigyeltek arra is, hogy az eltérő autókhoz eltérő cockpit-et rajzoljanak és szerencsére ez a részletesség az egész játékon végigkísér.

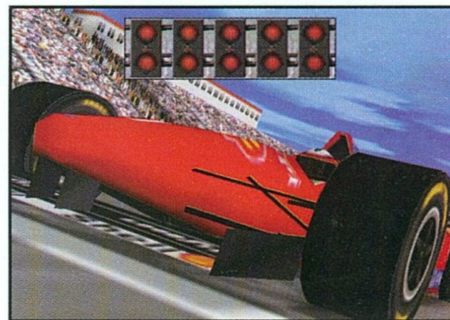
Olyasmit nem emelek ki, hogy a reklámok mindenütt stimmelnek, azt sem sorolom az extrák közé, hogy az eredmények és különböző statisztikák az eredeti TV-s közvetítésekben látott módon jelennek meg. Viszont megdöbbentem, amikor a monacói emelkedőn felfelé száguldva a pálya szélén elhelyezett kivetítőernyőn élő TV közvetítésben nézhettem éppen aktuális előzésemet! A kommentártól nem voltam lenyűgözve, de ez még bocsánatos bűn, végül is egy ilyen program megítélésénél aligha lehet komoly szempont a közvetítés minősége. Valamiért a visszajátszás is gyengélkedik, nálam - ki tudja, miért - igencsak szaggatott.

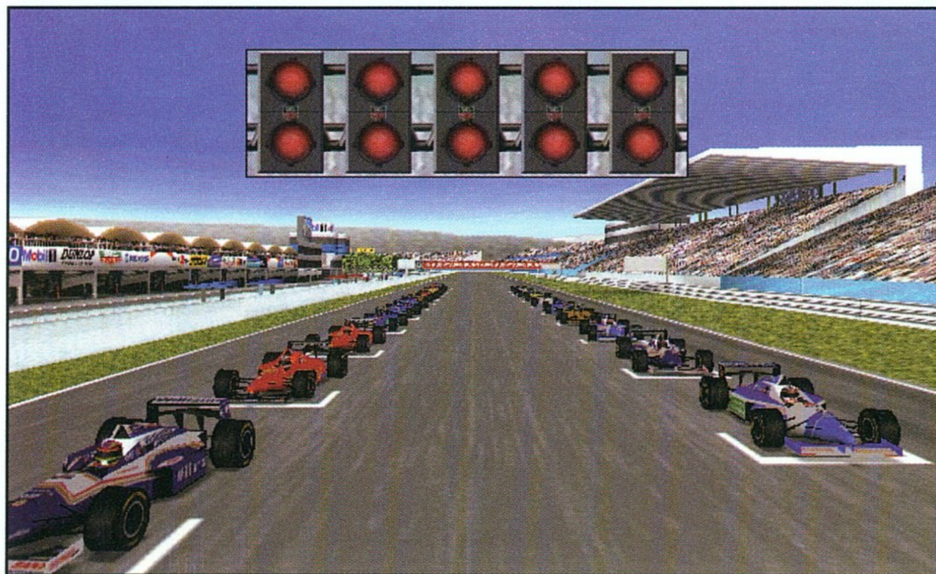
Ezek azonban nem döntő problémák és minden más területen az F1 Racing a maximum közelében teljesít. Mindent összevetve egy élvezetes játékról van szó, és bár az irányítással sok embernek lesznek problémái (látszik rajta, hogy kormányra fejlesztették a programot), véleményem szerint jelen pillanatban a Ubi Soft üdvöskéje a legélethűbb, legszebb és legszínvonalasabb F1 szimulátor PC-s fronton. A pletykák szerint már nem kell sokat várnunk a GP3 megjelenéséig, de addig is éljen az új király!

Del

szinte nincs olyan dolog, amit saját igényeink szerint be ne állíthatnánk. Kezdve az irányítás érzékenységétől az időjárási viszonyok változásain keresztül egészen a kevésbé szembetűnő versenyszabályokig (mint például, hogy a versenyenként maximum 28 garnitúra gumi használható fel), mindent saját elképzeléseink szerint módosíthatunk. A szimulátorrajongók körében joggal merülhet fel a kérdés: vajon autónkat is ilyen részletességgel állítgathatjuk-e? Nos, a válasz egyértelmű és határozott igen, mindent a legapróbb részletekig módosíthatunk autónkon, ráadásul minden babrálható alkatrészről ott helyben olvashatunk is okos dolgokat, így nem csupán néhány légből kapott érték beírásából áll a dolog. (Igaz, a körök grafikus kiértékelése kimaradt a programból.)

A látvány és a sebesség tökéletes, de mindehhez nélkülözhetetlen egy 3Dfx alapú gyorsítókártya. Az autók mozgása lenyűgöző, bár irányításukhoz kétségtelenül komoly gyakorlatra lesz szükségünk. A program egészére jellemző aprólékosság a verseny alatt is megfigyelhető, így például a bokszutcában kerékcsere alkalmával még a szerelők munkáját is végignézhetjük. Az időjárás is változhat, akár menet közben is. A fontosabb eseményeket a program kommentálja, és ezeket egy igen intelligens „Replay" funkció segítségével vissza is nézhetjük. Minden adott tehát egy igen jó versenyhez és a Forma-1 szerelmesei márciusig az F1 Racingnél keresve sem találhatnak jobb alkalmat szenvedélyük kiélésére.







Értékelés 93

Ubi Soft
Hardverigény: erőmű
Extrák: 3Dfx, multiplayer, magyar nyelvű kézikönyv

Ocean

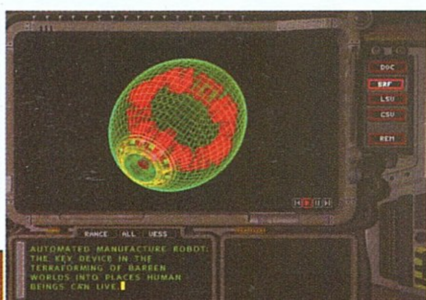
I-war

Egy Iwar-érett szimulátor

Ha valaki igazán jó űrszimulátort szeretne készíteni, okosan teszi, ha olyan klasszikusokhoz fordul segítségért, mint az Elite és az X-wing. Igaz, egyik játék se mai gyerek már, ennek ellenére alapjaiban mindkét alkotás magában hordozza mindazokat a tulajdonságokat, amelyek sikeressé tesznek egy programot. A látottak alapján a francia Infogrames fejlesztői is ezeket a szempontokat tartották szem előtt az I-War fejlesztése közben, és így a nagy elődök pozitív jellemzőit megfejelve néhány remek, ötletes újítással, sikerült valami egészen kellemeset alkotniuk.

A történet szerint a túlnépesedett Föld és a függetlenségre vágyó kolóniái között olyan konfliktus alakult ki, amelyet csak egy hatalmas csillagközi háború oldhat meg. Hősünk egyike a „tengerészeti" akadémián végzett ifjú kapitányoknak, s mint ilyen, nem sok tapasztalattal rendelkezik az űrbéli hadviselés területén. Kezdetben csak tanulóküldetésekre indulhatunk, hogy megtanulhassuk hajónk és közel 50 főnyi legénységünk irányítását. A küldetések teljesítéséért tapasztalati pontokat kapunk és ennek alapján változhat minősítésünk (akárcsak az Elite-ben). Ez határozza meg azt is, hogy a kezdetben még igencsak szegényes felszereltségű hajónk mikor kap újabb és halálosabb „játékszereket". Mindig két-három felkínált küldetés közül választhatjuk ki, hogy melyiket szeretnénk teljesíteni, és ebből az következik, hogy több szálon is végigjátszhatjuk a kellemesen összetett történetet. A bevetések legtöbbször összefüggenek, de olyan is előfordul, hogy néhány küldetés nem kapcsolódik szorosan a sztorihoz. A fontosabb eseményeket igen jó minőségű animációkon követhetjük nyomon, külön érdekesség, hogy ezeket általában nem az egyes küldetések között, hanem a bevetések alatt nézhetjük végig. Természetesen nem hosszú animokról van szó (leszámítva az intrót, ami legalább 15 perc), hanem inkább rövid, 10–15 másodperces bevágásokról, amelyek egyáltalán nem zavaróak, és igazán jó hangulatot kölcsönöznek a játéknak. A küldetések felépítése leginkább az X-winget idézi, hiszen legtöbbször nem egyszerűen járőröznünk kell, hanem összetettebb – 4–5 lépésből álló – feladatokat kell teljesítenünk. Igen gyakran előfordul az is, hogy az eredeti cél menet közben megváltozik, így aztán tényleg olyan érzésünk lehet, hogy a környező világ él és folyamatos mozgásban van.

Maga a játék és az irányítás kellőképpen összetett, de közel sem annyira bonyo-



Más vélemény

Kétségtelen, hogy az I-war eredeti és hangulatos űrszimulátornak sikeredett, a nagy méretű hajó azonban felvet pár kérdést. A játékban néhány helyen kihasználták, hogy negyvenötven fős legénységgel repülünk (pl. miután a kalózok elfogják hajónkat, a legénység űrbe dobásával zsarolnak minket, és a vezérlőkabin ablakából nézhetjük, amint tovasodródnak embereink holttestei), az irányítást csak négy posztra korlátozták, melyeket nem kötelező nekünk ellátnunk, így megmaradt az Elite-es, X-winges érzet, hogy egyedül repülünk az űrben.

Ezt az is alátámasztja, hogy a hajónk szerintem még így is túl fürge ahhoz képest, hogy ötven főnyi legénységgel megrakott monstrum. Képzelem, hogy egy hevesebb űrcsatánál mi lehet a pihenőszobákban...

Champdor





Már az atlantai E3-n kiszúrtam magamnak az I-wart, de akkor még nem gondoltam volna, hogy végül ilyen kaliberű játék válik az Infogrames üdvöskéjéből. A demo alapján már sokkal pozitívabban álltam a dologhoz, és amikor végül megérkezett a program, éreztem, hogy végre ismét itt egy kiemelkedő minőségű űrszimulátor.

Igazán megragadott a játékban a hajók rendkívül élethű mozgása. Utoljára az Archimedean Dynasty-nál éreztem azt, hogy járgányunknak igenis súlya és lendülete van, azaz nagy sebesség mellett egy hirtelen fordulóban csak kis késéssel veszi fel az új irányt (nagyon tetszett, hogy kedvünkre beállíthatjuk, az Elite-ből megszokott, vagy a hagyományos irányítási módot részesítjük előnyben). Másodjára a program sebességén lepődtem meg, hiszen hiába a tényleg gyönyörű és aprólékos SVGA grafika (no meg a Win95), az I-war egy 133-as Pentiumon is elfogadhatóan fut. A hajók egyszerűen gyönyörűek, különösen ellenfeleink graffitikkel összepingált vadászai jelentenek komoly látványosságot (még a feliratokat is el lehet rajtuk olvasni). A sérült hajók füstölnek, a robbanások lenyűgözőek, a hatalmas, forgó űrállomásokon megfigyelhető, állandóan változó fény-árnyék játékot pedig képes az ember hosszú percekig elbámulni. Az egész programon látszik, hogy egy igen összeszedett koncepció alapján készült, nagyon érezhető, hogy a fejlesztők odafigyeltek a részletekre. A történet és az animációk igen jó minőségűek, a küldetések felépítése és a teljesítendő feladatok pedig vitathatatlanul az X-winget juttatják az ember eszébe.

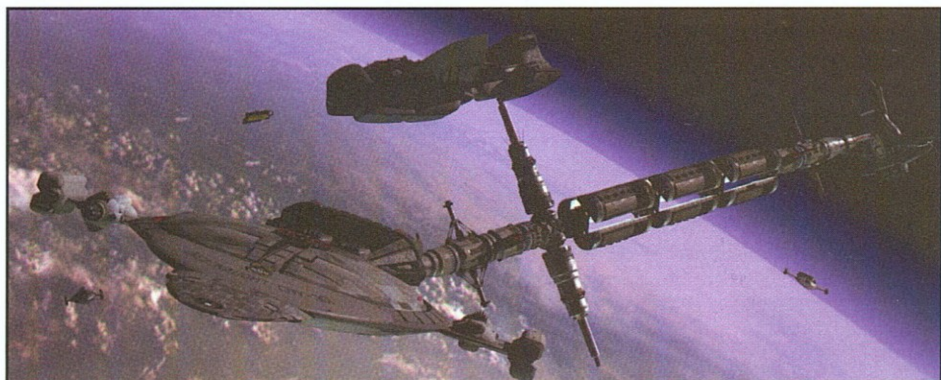
Hatalmas pozitívumnak érzem, hogy az I-Warban nincs lehetőség a nehézségi szint beállítására, vagyis – akárcsak régen – komolyan jelent valamit, ha azt mondom, sikerült megcsinálnom ezt vagy azt a küldetést. Ráadásul a program igen nehéz, így még tapasztaltabb játékosoknak is nem ritkán többször kell nekifutniuk egyes bevetéseknek. Ennek persze van egy negatív oldala is, hiszen az összetett küldetésszerkezet miatt gyakran fél óráig is eltarthat, amíg eljutunk egy-egy kritikus részhez, ahol aztán gyors elhalálozásunkat követően ismét kezdhetünk mindent elölről. Sokszor csak össze-vissza kell repkednünk egyik rendszerből a másikba, nem ritkán azzal kell drága időnket tölteni, hogy más, lassabb hajókra várunk, és így a tényleges akcióhoz csak 15-20 percenként jutunk el. Volt úgy, hogy 3 óra alatt mindössze ötször tudtam újrakezdeni egy küldetést, de a tényleges lövöldözés alig volt több 3 percnél (amíg az autopilóta végezte dolgát én néztem a TV-t...). Megnyugtatásképpen

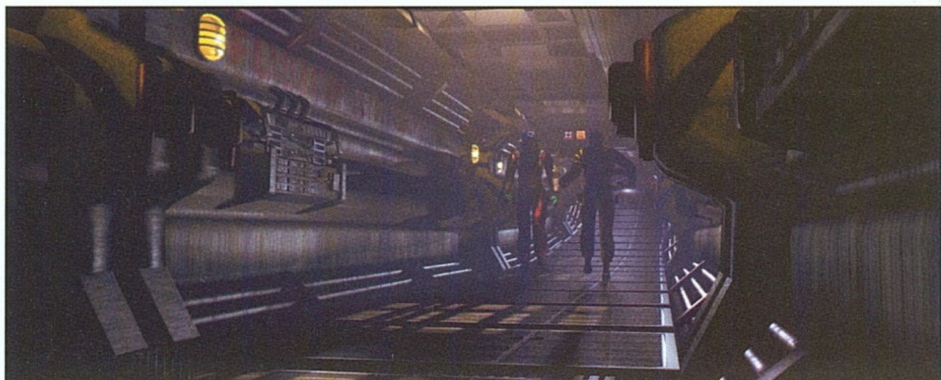


azért el kell mondanom, hogy ez nem minden küldetésnél van így, de azért jó párszor előfordul a negyvenegynéhány feladat teljesítése alatt.

Egy másik zavaró apróság, hogy amennyire értelmesek a gép által irányított pilóták, néha annyira ostobák saját társaink. Az ellenfél egységei sérülten elmenekülnek a csatából (majd később gyógyultan visszatérnek), a mieink azonban olyan lazán beleszállnak egymásba és a környező aszteroidákba, hogy öröm nézni. Nincs annál bosszantóbb, mint amikor fél óra repülés után azért kell újrakezdeni egy küldetést, mert egyik társunk kicsit elnézte az rendszerközi ugrást és egy másik baráti gépben landolt (ergo mindkettő felrobbant). Néha olyat is tapasztaltam, hogy a baráti gépek egy-egy félrement lövés után ripityára lövik egymást (pont úgy, mint amikor a Doomban a szörnyek összevesznek egymással). Az autopilóta használatával is csínján kell bánni, mivel arra is volt példa, hogy barátunk „elnézte" a dokkolást, esetleg egy aszteroida kellős közepébe röpített bele. De az igazat megvallva ezek csak bosszantó apróságok, amelyeknek nem szabad elhomályosítaniuk az egyébként igen jó játékmenetet. Mindenkinek tudom ajánlani, aki szereti az ilyen jellegű játékokat. Nem túlzás azt mondani, hogy az utóbbi idők egyik legjobban eltalált űrszimulátoráról van szó. Talán lesz olyan, akinek jelent valamit, ha azt mondom, hogy a Wing Commander V-nek is várnia kellett, mire sorra került a két ünnep között...

Del





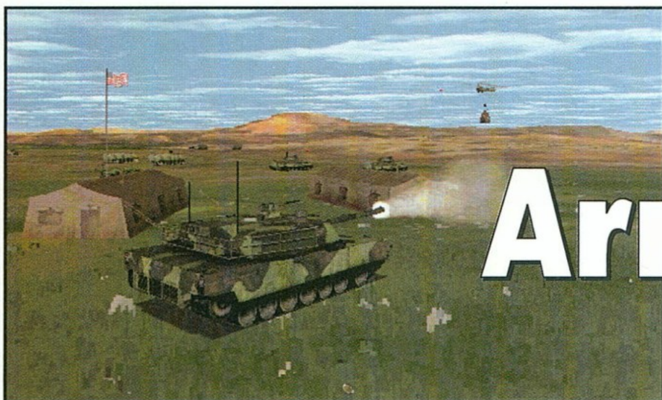
lult, mint azt elsőre gondolnánk. A kapitányi poszt mellett a navigátor, a tüzér és a fedélzeti mérnök szerepét is átvállalhatjuk, de ez természetesen nem kötelező (mindenki tudja a dolgát külön kérés nélkül is). A hajó mozgása igen élethű, azaz fordulni csak különböző oldalirányú fúvókák segítségével lehet. Ennek megfelelően persze az irányítás sem lesz túl egyszerű, de idővel igazi „űrzsonglőr" lehet belőlünk.

Nagyon fontos megemlíteni, hogy bár a program nem támogat semmiféle 3D gyorsítókártyát, mégis igen meggyőző grafikát és sebességet produkál még „gyengébb" teljesítményű gépeken is.

Mindent összevetve az I-War nyugodt szívvel ajánlható mindazoknak, akik szeretik az olyan űrszimulátorokat, ahol néha gondolkodni is kell a lövöldözés mellett. A játék nehézségére senkinek sem lehet panasza, a 40-50 (!) küldetés pedig biztosan hosszú időre komoly elfoglaltságot jelent még a legtapasztaltabb „űrvadászoknak" is.

Értékelés 82

Ocean/Particle Systems
Hardverigény: gyors
Extrák: magyar nyelvű kézikönyv



Novalogic

Armored Fist 2

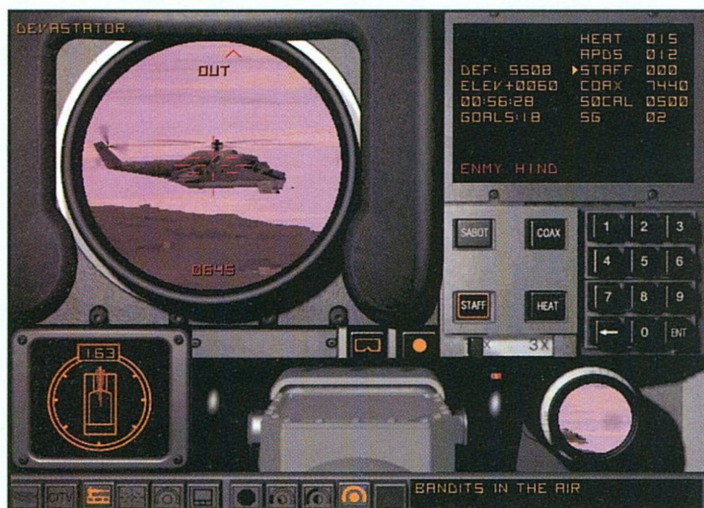
Tank you, Novalogic

Jogosan vádolhatnátok füllentéssel, ha azt állítanám, hogy nincsen szükségünk bálványokra. Sztárok ugyanis voltak, vannak és erősen gyanítom, hogy a jövőben is lesznek. Tetszik, vagy nem tetszik, az említett jelenség még a számítógépes szimulátorok világában is egyre erősödő tendenciát mutat. A vadászgépek szerelmeseinek aktuális kedvence a háromszáz millliós F-22 Raptor, a forgószárnyasok terén még a háromszor nekilendülő Comanche sem tudta megfékezni az évek óta változatlanul tomboló Apache-mániát. A páncélosok esetében viszont komolyabb vetélytárs hiányában (pedig milyen izgalmas lenne egy Challenger, Leopard 2, vagy éppen Warrior sim is) a mai napig az M-1 Abrams a koronázatlan király. Ez már azért sem jelenthet különösebb meglepetést, hiszen a derék lovassági tábornok nevét viselő tank egyben az US Army első garantáltan 'T-xx' verőnek számító típusa. A Desert Storm látványos sikerei mindenesetre elegendőnek bizonyultak ahhoz, hogy az M1 a Novalogic-os fiúk révén ismét főszereplőként térjen vissza a bitek világába.



A '94 nyarán megjelent Armored Fist viszonylag nagy durranásnak számított, annak köszönhetően, hogy a még mai szemmel is színvonalasnak minősülő átvezető animációk sikeresen ellensúlyozták a Novalogic Voxel Space engine-je garantálta „látványos" pixel-kavalkádot. Ezzel szemben az AF2 első screenshot-jai lényegesen kifinomultabbnak tűntek, dehát három év elteltével jogosan remélhettük, hogy valóban történtek érdemi látványbeli változtatások.

Hát történtek is. Csak nem biztos, hogy sok örömünk lesz bennük. Például a cool renderelt animációkat jó minőségű, ámbár kevésbe fantáziadús 'full motion video' -klipek váltották fel, melyek dokumentum jellegük miatt (akad pár érdekes felvétel az M1-ről) egyszer mindenképpen végignézhetők, azonban vannak kétségeim afelől, hogy bárki is leküzdhetetlen vágyat érezne a karvalyorrú Lengxington századosal történő ismételt találkozásra. Sajnos a Voxel Space-től sem sikerült megszabadulni. Igaz ez már a jócskán kifinomultabb, hi-res felbontást támogató 2-es változat, azonban ne dédelgetsünk hiú ábrándokat. A Comanche 3-ban debütáló rendszer a mai napig görcsösen ragaszkodik a VistaPro renderelte tájra emlékeztető környezet szép kövér pixeljeihez. Sajnos ezt a hiányosságot még





az igazán részletesen kidolgozott objektumok és gyönyörű járművek sem tudják döntően kompenzálni.

A másik érezhető változás a program szimulátor jellegének elmélyítésével áll összefüggésben. Míg az AF-ben négy - kevésbé részletezett - jármű közül lehetett választani, addig most kizárólag az M1A2-vel indulhatunk harcba. Ellenben ebben a páncélosban már megtalálható mind a négy fontosabb harcálláspont, ami komoly előrelépést jelent az AF-hez képest. A műszerek kezelésével nem lesz különösebb problémánk, hiszen minden fontosabb funkció ikon-vezérelt. Az fedélzeti rendszerek (pl. célbefogás) automatizálásának mértékét pedig mindenki felkészültsége szerint határozhatja meg az *easy* ill. *realistic* mód kiválasztásával.

Azt viszont garantálhatom, hogy tűzerőben egyik beállítás esetén sem szenvedünk majd hiányt. Nem vagyok gyáva, de még egy Longbow Apache pilótafülkéjének viszonylagos bisztonságában terpeszkedve sem szívesen repülnék be a rendkívül pontos 120 mm simacsövű lőtávolságába. Határozottan nyugtalanító annak a gondolata, hogy az újonnan rendszeresített *Smart Target-Activated Fire-And-Forget* gránát, mint ahogyan azt már a neve is sejtetni engedi, bármely pillanatban becserkészhet és múlt idővé változtathat.

A lövedék érdekessége, hogy a nem szükséges direkt találatot elérni a célon annak elpusztításához, hiszen egy közelségi gyújtó aktiválja a jármű mellett elsuhanó gránát robbanótöltetét. A lefelé irányított mag pedig könnyűszerrel átüti a viszonylag vékony tetőpáncélzatot. A STAFF így nemcsak a rejtőzködő járművek ellen hatásos, de előbbi tulajdonságából adódóan komoly veszélyt jelenthet légicélokra is.

Nem sok változtatást tapasztaltam a keretszerkezet és menürendszerben az AF-hez képest, így a már megszokott helyen állíthatjuk be a kívánt opciókat és választhatjuk ki azt is, hogy a világ melyik pontján kívánjuk kockáztatni bőrünk épségét. A négy hadjárat során bebarangolhatjuk Közép-Afrika szavannáit, fagyoskodhatunk Szibéria hómezőin, csodálhatjuk Fehér-Oroszország nyírfaligeteit és irthatjuk a vallási fanatikusokat Irán hegyei között. Egységünk létszáma – képességinktől függően –, egy sima szakasztól (4 tank) egészen egy teljes páncélos dandárig (32 tank) terjedhet. Emellett rendelkezhetünk némi tüzérségi támogatás és néhány harcigép felett is. Megjegyzem, az előbbi kitűnően alkalmazható feltételezett aknamezők felderítésére és elpusztítására.

Nem férhet ahhoz kétség, hogy még a legprofibb mesterséges intelligencia sem veheti fel a versenyt egy a pusztítás lázában égő, teljesen kiszámíthatatlan, torzult emberi aggyal szemben. Az AF2 szerencsére ennek sem szab gátat, hiszen nemcsak a direkt és LAN összeköttetést támogatja, de lehetőséget biztosít a más földrészek páncélos ászainak szétzúzására is, az Internet csatlakozás révén.



Én sohasem kedveltem a Voxel Space-t, mindazonáltal megpróbáltam előítéletek nélkül kezelni a programot. Számomra a legnagyobb csalódást mindenképpen a hangulatkeltő, renderelt animációk elhagyása jelentette, azonban be kell ismernem, hogy ennek ellenére sem került nagy megerőltetésemben belemerülni a harcokba. Előrebocsátom, hogy senki se számítson egy MicroProse fejlesztéshez hasonló mélységű szimulációra, mert csalódni fog. Ehelyett nézzük inkább a dolgok napos oldalát. Nem kell napokig bújni a kézikönyvet, elég felprogramozni a joy-t (van Firebird támogatás is!) és máris indulhat a támadás. Bár kicsit elavultnak tűnik a szekvenciális kampány-szerkezet, az 50, változatos környezetben zajló bevetés mégis könnyű kikapcsolódást jelent egy szellemileg kimerítő nap után. Valójában ez utóbbi az AF2 legnagyobb erénye, melynek köszönhetően fényévekkel szórakoztatóbb programnak tartom mint a nem túl régen megjelent iM1A2-t...

Grafikai szempontból viszont enyhén lesújtó a kép. Észre kéne venni, hogy már egy éve beköszöntött a Voodoo korszak! Sajnos már nagyon elavultnak, esetenként kifejezetten kaotikusnak tűnik a 256 színű környezet, arról nem is beszélve, hogy ilyen lehetőségekkel egyszerűen nem lehet élethű effekteket produkálni. Hiába büszkélkedhet az AF2 az eddigi legrészletesebb, terepszínezett BTR, BMP és Bradley modellekkel, ha a lövegből kicsapó lőporfüst látványa leginkább egy nagy színes maszatra hasonlít, vagy a járművek mögött felszálló porfelhőt felpattanó barna pixelek imitálják. Az is nagy kár, hogy a harctereken nincsenek gyalogsági egységek. Néhány páncéloklös osztag bevonásával élethűbb világban dúlhatott volna a harc.

Technikai szempontból nézve pedig teljességgel elfogadhatatlannak tartom, hogy az MMX lehetőségeinek állítólagos kihasználása ellenére még egy 250 Mhz + Hercules Dynamite 4MB konfigú gépen sem teljesen folyamatos a táj gördülése. Mindazonáltal a látványbeli hiányosságoktól eltekintve, az AF2 még mindig a legélvezhetőbb „lite” páncélos szimulátor, melyre – igaz, hogy jobb híján – érdemes rámozdulni. Csupán az elszomorító, hogy a mai napig nem született méltó utódja a klasszikus M1 Tank Platoon-nak.

Sorell'

Értékelés 78

Novalogic
Hardverigény: gyors
Demo a ZED 1998/2 CD-n







Virgin Interactive

Screamer Rally

Erős jobb! Illetve...

Igazándiból a Screamer volt a legelső autóversenyes játék PC-re, amely (szépségével és megfelelő dinamikájával) hűen felidézte a játéktermek száguldásainak hangulatát. A program sikerének hatására megjelentek a társak is, a Daytona, Sega Rally és a többiek. Mindannyian az eredetit próbálták túlszárnyalni. De a Screameresek sem ültek tétlenül, kihozták a második részt, hogy versenyben tudjanak maradni a konkurrenciával. Ez a bizonyos második rész azonban nem okozott annyi kellemes meglepetést, mint amilyet jogosan elvártunk tőle. Mostanában a játékok új generációjának arculata rajzolódik ki előttünk. Neve még nincs, de ha lenne, akkor bizonyosan úgy kezdődne, hogy 3D, és úgy végződne, hogy fx. Ez a sorozat bővült egy új résszel, a Screamer Rally-val.

Már a címből láthatjuk, hogy az SR eltér az eddig megszokott trendtől (nyilván nem lett volna kifizetődő egy Screamer 3), és a rally-zós témában próbál szerencsét. A játékban 5 teljesen új autó és 7 új pálya kapott helyet (versenyezhetünk Kínában, Olaszországban, Kanadában, Arizonában, a Grand Canyonban télen, Angliában, vagy akár Kolumbiában). A fejlesztők váltig állítják, hogy ismét fejlett MI rendszert dolgoztak ki, így például a gép által irányított autók ezúttal már nem pattannak le rólunk extra sebességet nyerve.

A játékban a szokásos dolgok mellett (arcade, championship, multiplayer) az aktuális autónk főbb paraméterei is állíthatók. Aminek értelmét is láttam, az a terepnek legfelelő gumik kiválasztása. A pályák nem hevernek a lábunk előtt, ki kell őket érdemelni. Ahogyan haladunk a bajnokságokon, úgy kapjuk az újabb és újabb pályákat. Például, ha az ember szeretne egy új pályát látni az alap négyen kívül, akkor előbb végig kell verekednie magát az összesen, méghozzá nem is akármilyen helyezéssel. Így kapjuk meg az összes pályát.

Nem esett még szó a kinézetről. Először is vizsgáljuk meg a játékot a gyorsító kártyák jótékony, néha csodákat tévő hatása nélkül. Egyből látszik a koncepció (aminek ellentétét találjuk pl. a Jedi Knightban): a Screamer Rally-ban a normál grafikai mód is viszonylag tetszetős, természetesen 640×480-ban. Nyilvánvaló, hogy a fejlesztők nem csupán az extra kártyákkal rendelkezőknek szánták alkotásukat. Lássuk tehát ezek után, hogy mit hoz ki a programból egy 3D-s gyorsító. Meg kellett állapítanunk, hogy a játék jóformán csak a Bi-linear filteringet használja ki, azaz a pixelek elmosását. Semmi extra fényeffekt,





Más vélemény

Látványukkal és sebességükkel a Screamer-ek mindig is lenyűgöztek. Ledöbbentem az első rész láttán, lenyűgözött a második rész és most ugyanolyan tátott szájjal bámultam a harmadik epizódot, a Screamer Rally-t is. Sokakkal ellentétben én borzasztóan élvezem az autók mozgását, mert szerintem pontosan az az ominózus sokat kritizált csúszkálás teszi igazán élvezetessé ezeket az versenyeket. Kétségtelen, hogy a harmadik résznek nem sok köze van a rally-hez, de meggyőződésem, hogy a fejlesztők is mindössze az irányelveket vették kölcsön és még véletlenül sem akartak extra-élethű rally-t csinálni. A Screamer hagyományainak megfelelően a hangsúly itt is az őrült száguldáson, a farolásokon és a fergeteges látványon van, innen nézve pedig a Screamer Rally csillagos ötös. A harmadik és negyedik ligában tényleg előjön az ismert „Screamer betegség" (tökéletes, tévedhetetlen ellenfelek akik nagy előszeretettel löknek fel bennünket), ettől eltekintve azonban hosszú órákat el lehet vele szórakozni. A látvány pedig... nos, akinek a kanadai erdős pálya nem elég szép...

Del





semmi tisztán érzékelhető gyorsulás. A tesztgépen ugyanakkora volt a mozgás sebessége gyorsítóval, mint nélküle. Talán, ha telenyomják más szépítésekkel, akkor lassabb lett volna? Ki tudja? Erre már nem fog fény derülni...

Mit lehet még a játékról tényszerűen megállapítani? Nézzük meg, hogy a mozgás mennyire realisztikus! Meglehetősen érdekes farolások és kanyarodások tanúi lehetünk, amik igencsak hátráltatni fognak az eredményes versenyzésben. Egy átlagos verseny koreográfiája a következő: Elindulunk – persze minden esetben csakis az utolsó helyről –, megelőzünk pár autót, felküzdjük magunkat a negyedik vagy esetleg a harmadik helyig, majd az első kanyarban visszaesünk az utolsó helyre, és kezdődik az egész elölről. Nagyon észnél kell lennünk, ha egy bajnokságon minden egyes versenyen az első helyen óhajtunk végezni. Megkockáztatom a kijelentést, hogy erre az esély szinte egyenlő a nullával, még a legkönnyebb fokozaton is.

A gép által irányított autók alig hibáznak, nem pördülnek meg, minden kanyart tökéletesen vesznek be és nem lassulnak. Amikor néha-néha mégis vétenek, a gond előidézői legtöbbször persze mi magunk vagyunk.

Az is rendkívül érdekes, hogy amikor nekihajtunk egy autónak hátulról, akkor az megy tovább szinte megtáltosodva, fordított esetben viszont mi lelassulunk és a tolakodó autó pedig elhúz mellettünk. Egyszóval, ez elég furára sikeredett, de ha belejövünk (jó néhány lerótt kör után), kis szerencsével akár elsők is lehetünk.

Sokkal élvezetesebb része a játéknak a multiplayer üzemmód, ahol többféleképpen csatázhatunk barátunk/barátaink ellen. Már csak a történelem kedvéért is helyet kapott az osztott képernyős versengés, ami jó móka, de ha blokkol a billentyűzetünk, akkor gyorsan felejtsük el a dolgot. Két gépet összekötve viszont már tényleg nem tart vissza semmi attól, hogy gépünk kormánya (vagy billentyűzete, joystick-ja) mögé ülve versengjünk barátainkkal!

Az első pár kör megtétele után sajnos rá kellett jönnöm, hogy ennek a játéknak a rally-hez az égvilágon semmi, de semmi köze nincsen. Véleményem szerint a készítők olyan játékot próbáltak kihozni, amely követi a Screamer hagyományokat, azaz egy remek kis száguldozós arcade autóverseny, ugyanakkor a kissé furcsa mozgatással és a pályákon elhelyezett érdekes ugratókkal megpróbáltak újfajta ízt adni játékuknak.

Szerintem ez nem nagyon sikerült nekik. Kocsink irreálisan viselkedik és könnyen elveszíthetjük az uralmat fölötte. Nem attól lesz egy játék izgalmas és élvezetes, hogy minden áldott kanyarban nekiverődünk a falnak, ez pont az ellenkezőjét váltja ki a játékosból. A pályák és az autók számát rendkívül kevésnek találom, gondoljunk csak az International Rally Challange-re. Ha jól emlékszem, nem kevesebb, mint 30 pályával büszkélkedik, szemben a Screamer hét pályájával. A grafikával a „normál üzemmódban" nem volt különösebb gondom, szépnek találtam. Annál inkább a 3D-s verziónál! Szerintem ennél sokkal szebbet is ki lehetett volna hozni a dologból. Hogy egy példát is említsek: a fényhatások a játékban nagyon gyengék. Emlékszem, a Network Q Rally-ban néha csak azért fékeztem, hogy lássam, a féklámpák milyen meggyőzően világítanak. Erről talán ennyit.

A játék zenéjét komponálóknak annyiból igazuk volt, hogy ehhez a stílushoz a pattogós, pergő ritmus illik a legjobban. Ez sem jött be. A zenék (amelyek mind CD trackek) talán még a második rész számainál is rosszabbra sikerültek. Pláne hogy a motorhangok miatt minden zenéből csak a dob hallatszik. Összességében nem sikerült ez a játék annyira rosszra, de igazán jóra sem. Aki egy kellemes rallybajnokságra vágyik, annak tudom ajánlani a Network Q Rally 2-t, aki pedig egy gyors száguldozásra, ami még élvezetes is, annak pedig az új Need for Speedet.

Iwo

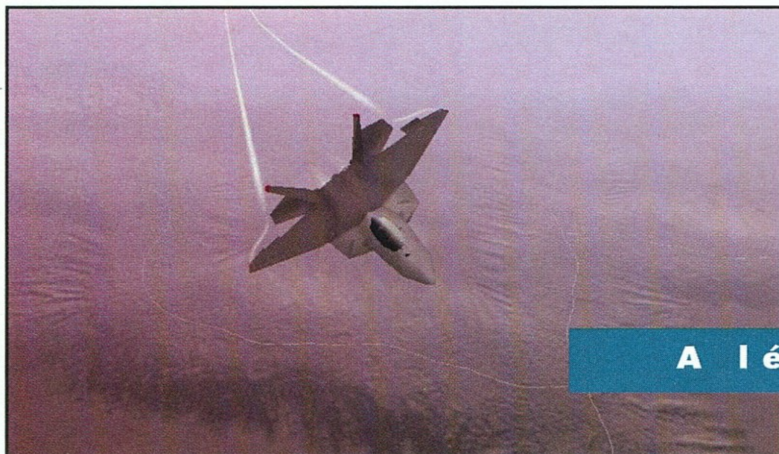
Értékelés 83

Virgin Interactive
Hardverigény: gyors
Extrák: 3DFx, multiplayer, osztott képernyő









Ocean

F22 Air Dominance Fighter

A légtér korlátlan ura

„Az otthoni számítógépen futó, katonai színvonalú szimulátor álma immár valóság." Ezen kijelentéssel foglalta össze Martin Kenwright, a DID ügyvezetője, cége legújabb szimulátorának jelentőségét. Azonban ilyen nagy szavak hallatán önkéntelenül sivítani kezd egy képzeletbeli sziréna és nehéz megfékezni a hirtelen felmerülő kétségek áradatát. Vajon tényleg elérkezett a „Szim-kánaán"? Valóban ez az a szoftver, amire legtitkosabb álmainkban vágytunk? Netán elképzelhető, hogy egy másik program már meghozta az áhított áttörést? Ezekre a kérdésekre, mindenkinek önmagának kell megtalálni a választ. Mindazonáltal remélem, hogy ezen döntés meghozatalában hathatós segítséget nyújtanak majd az alábbi sorok.

Az angol érdekeltségű Digital Image Design szakmai előélet ill. szoftverográfia tekintetében egyaránt az élvonalba sorolható, így látszólag a lehetséges legjobb esélyekkel pályázhat „Nagy Valóraváltó" titulusra. Előző alkotásuk, az Eurofighteren alapuló EF2000 már a '95-ös megjelenése pillanatában biztosította helyét a PC szimulátorok halhatatlanjai között. A 3D-s gyorsítókártyák megjelenése azonban szerencsére ismét elérhető – sőt túlszárnyalható – közelségbe hozta azt a mércét, mely



a mérföldkőnek számító előd rosszindulatú hagyatékaként, hosszú ideig vészjóslóan tornyosult az óriási elvárásokkal várt F22 ADF felett.

A ZED 98/1-es számában megjelent, az ADF technikai érdekességeit teljes részletességben feltáró írásból már mindenki informálódhatott a szimulátor fantáziát stimuláló lehetőségeiről. De vajon tényleg ilyen tökéletesre sikeredett a valóság? Gyanítom, hogy akadnak pontatlanságok. Tehát az igazság kiderítése érdekében tegyünk egy utazást „odaát".

Az óceánon túli vetélytársaival ellentétben, a DID mindeddig – érthetetlen módon – nem tulajdonított különösebb jelentőséget a bevezető animációknak. Sajnos eme ellenérzésüktől az ADF fejlesztése során sem sikerült megszabadulniuk, ezért *in medias res* robbanunk be legújabb szimulátoruk csodásnak ígérkező világába, ahol pillanatnyi bizonytalanságunkat sikeresen leplezhetjük a demo elindításával.

Már a 3Dfx patch-elt EF2000 v2.0 sem volt az a tipikus grafikai rémálom, azonban ez a látvány (glide változat esetén akár 800x600) már első pillantásra alátámasztani látszik azt a bizonyos „katonai színvonalú" jelzőt. Az F16 (miért nem a Raptor?) látványra kihegyezett légibalettje



során némi ízelítőt kaphatunk a Voodoo chipset képességeiből. A Falcon napbafordulásával felcsillanó lens flare, a szárnyvégekről éles fordulóknál leváló pára jéggé fagyó kondenzcsíkjai, a pixelmentes hegyláncok völgyeiben gomolygó ködök és az átlátszó felhők szinte tökéletes harmóniát alkotnak a légiharc hevében vadul manőverező gép szaggatásmentes mozgásá-



Más vélemény

Teljes mértékben egyetértek Sorell' véleményével, miszerint a program nem lett tökéletes. A fentebb felsorolt apró hibák néha igencsak lerontják a szimulátor hangulatát. A program védelme érdekében viszont kénytelen vagyok összehasonlítani elődjével, az EF2000-el, mely annak idején szintén nem volt tökéletes és csak a TactCom kiegészítés megérkezésével kerekedett egy csodálatos egésszé. Remélhetőleg az A.D.F. is követi ezt a példát, és az év első negyedében megjeleno Total Air War kiegészítő CD orvosolni fogja a program hiányosságait.

Tatcom





val. Talán csak a kissé elvont, leginkább egy meditációs szeánszhoz illő, monoton háttérzenét cserélném le Bach *L'aria* című darabjával.

Eltekintek a Raptor berepülésétől a *Quick Combat* favágó keretein belül, inkább választom a „szimulátor szimulátorában" történő kiképzés viszontagságait. Itt újabb kellemes felfedezésben van részem. Az hiszem, a Digital Integration Tornado-ja volt az első olyan komoly szim, mely a harci bevetések mellett, egy összetett tréning-programot is kínált az egyes fedélzeti rendszerek ösztönszintű kezelésének elsajátítására. Hát az az oktatás esti gyorstalpalónak minősíthető az ADF kurzusához képest. Nagyon profinak találtam, hogy az alapkiképzés nem ragad le a fel- és leszállás valamint a légi utántöltés okításánál, hanem lehetővé teszi a találatok következtében fellépő üzemzavarok túlélésének elsajátítását is. Gyakorolhatók a hajtómű-leállást követő teendők, megkísérelhetjük a landolást működésképtelenné vált hidraulikával és rutint szerezhetünk a gép levegőben tartásában az elektromos rendszer kibüffenése után.

Szinte minden magára valamit adó szim kézikönyvében megtalálható azon haladó légiharc manőverekkel foglalkozó fejezet, melyek gyakorlatban történő sikeres alkalmazásához nem árt az érvényes pilótaigazolvány, no meg néhány száz vadászgépen repült óra. Nem kifejezetten egyszerű néhány sematikus ábráról ellesni a tudatos térbeli manőverezés művészetét. Főleg akkor nem, ha mindezt egy monitor előtt ülve szeretnénk megtenni. Azonban nem veszítünk semmit, ha teszünk egy újabb, immár gyakorlati próbát. Még az is megeshet, hogy némi gyakorlás után máris ösztönösen dobjuk a Split-S-eket és a Lagg Pursuit hallatán sem a csak hosszú orrú szovjet vadászgép jut majd eszünkbe. Különben is valamire használni kell azt a méregdrága AMCI-t.

A pilótafülke nem jelent különösebb élményt. Megkockáztatom, hogy jobbat is láttam már. Bár az aktuális slágernek számító *virtual cockpit* itt sem maradhatott el, azonban az MFD-k túl kicsik ahhoz, hogy teljes értékű kijelzőkként működjenek, így aztán az egész leginkább a látványosságot és semmiképpen sem a funkcionalitást szolgálja. Nem kétséges, attól, hogy a pilóta végtagjai animálatlanul nyugszanak a kezelőszerveken, lehet még kiemelkedő egy szimulátor. Ez legalább annyira érdektelen a bevetés kimenetelét illetően, mint amennyire meghatározhatja azt egyes műszerek megtekinthetőségének körülményessége. Sajnos az F22





mindhárom MFD-jét, – az EF2000 mintájára – csak egyenként, teljes képernyőt betöltő méretűre kinagyítva lehet rendeltetésszerűen használni. Az így elkerülhetetlenné váló ide-oda kapcsolgatás leginkább az ellenfelek túlélési esélyeinek növelésében játszik fontos szerepet. Éjszakai bevetések alatt problémás lehet az MFD-ket körülvevő gombok használata is. Érthetetlen módon csak az éppen aktiváltak vannak megvilágítva, így a többiek kiválasztása esetenként csak többszöri próbálkozásra sikerül. Még szerencse, hogy az AGM-65 célkiválasztása most már a HUD-on keresztül történik.

Apropó Maverick. Hát nem megy élményszámba az immár vadászbombázóként is bevethető Raptor fegyverzete sem. Bár a Harpoon-tól a JDAM-ig, az amerikai arzenál szinte minden hadrendbe állított

Hááát... Szép, szép, de mégsem tökéletes. Az ADF egyszerűen túl sok kis hiányosságot tartalmaz ahhoz, hogy jóindulatúan szemet tudjunk hunyni felettük. Borzasztóan rossz érzés látni, miként foszlatja szét a profi 3D engine métán megérdemelt sikerét az apró részletek durva figyelmen kívül hagyása.

Oly sok elődjéhez hasonlóan az ADF is látványosan bebizonyította, hogy a csodás 3D-s világ, a több mint megfelelő sebesség, a majdnem tökéletes repülési modell még együtt sem jelent sokat, ha hiányzik az őket mesterművé formáló hangulat. Ez utóbbiból pedig nem sok van.

Kardinális hibának tartom, hogy még a hadműveleti bevetések is a levegőben kezdődnek, mert a repülés teljességének érzését jelentő fel- és leszállás hiányában még a legnagyobb figyelemmel kitervelt, komplex támadás is arcade szintű lövöldözéssé degradálódik. Teljesen demoralizáló, hogy a nehézségi fokozattól függetlenül, minden ellenséges gép végtelenített gépágyú-lőszerrel rendelkezik és az is heves káromkodásra adhat okot, hogy az ellenfélnek csupán pillanatokra van szüksége rekétái indításához, gépünk befogását követően. Az pedig egyszerűen pofátlanság, hogy míg egy Suhoi lelövéséhez legalább 2 AMRAAM szükségeltetik, addig gépünk már pillanatokkal az első találat után felrobban. A valóságban szinte teljesen elhanyagolható a direkt rakéta találat lehetősége, a shrapnek sérülések pedig nagyon ritkán vezetnek azonnali robbanáshoz. Ilyen találatok esetén a gép végzetét a légáram hatására egyre növekvő rések jelentik, ami viszont nem történik egyik pillanatról a másikra, tehát legalább van idő a katapultálásra.

Repülés szempontjából zavaró, hogy nem érezhető a max. mil. teljesítmény és az utánégetés közötti átváltás és arra is szeretném megkapni a magyarázatot, hogy a féklapok sérülésével miért válik használhatatlanná a kerékfék rendszer is. Azt hiszem, még oldalakon át folytathatnám, de nem teszem, hiszen még az sem kizárt, hogy csakis rám voltak ily negatív hatással a látottak.

Belátom, hogy fantasztikus érzés a legjobbak közé tartozni, de ha mégis el tudtok szakadni a sugárhajtásúak világától, mindenképpen menjetek egy kört a Longbow 2-vel. Lényegesen élvezetesebb élményben részesülhettek.

Sorell'

Tippek

• Bár maga az F22 kialakítását tekintve egy „lopakodó” jellegű repülő, pilótája mégis sokban leronthatja ezen adottságát, ha feleslegesen használja a gép valamely sugárzást kibocsátó rendszerét. Ez elsosorban a radarra vonatkozik, hiszen ez bocsát ki legnagyobb mértékben ilyesfajta bemérhető(!) sugárzást. Ennek érdekében – ha lehetőségeink engedik – mindig Manual Emcon 1-es beállítás mellett repüljünk. Ilyenkor radarunk kikapcsolt állapotban van, AMRAAM rakétákat nem tudunk indítani, elsődleges felderítési rendszerünkké a gép aljára szerelt infravörös keresőink válnak, valamint az AWACS-től kapott információk segíthetnek tájékozódásunkban.

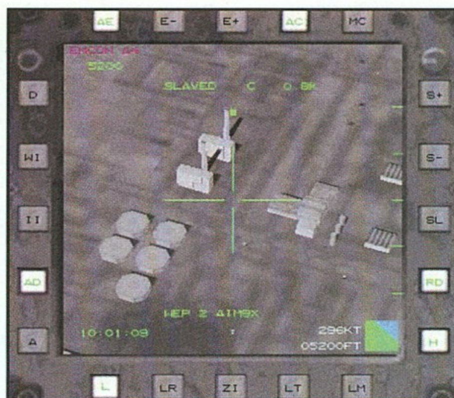
• Középhatótávolságú AMRAAM rakétából két fajta van a programban: a C és az R változat. Tulajdonságaik erősen különböznek. Az R változat sokkal erősebb rakétahajtóművel, jobb manőverezőképességgel és jobb radarzavarási védettséggel rendelkezik a C típusnál, így ezt érdemes a magasabb prioritást élvező vadászgépekre – mint például az EF2000, Su-35, Mirage – indítani. A C típussal való légigyőzelem eléréséhez ajánlatos a célt radarunkkal folyamatosan „megvilágítani” – ehhez elég az Emcon 3 –, ezzel a módszerrel legalább húsz százalékot tudunk találati esélyünkön javítani.

• Sorell' írásában már megjegyezte, hogy nem lehet nagy különbséget felfedezni a teljes katonai teljesítmény és az utánégetés között. Ebben igaza is van, hisz az óriási különbség nem is a teljesítményben érezhető, hanem a fogyasztásban! Már a maximum teljesítmény és az utánégetés közti egy százalék (100 és 101%) is drasztikusan növeli fogyasztásunkat és csökkenti a gép által elérhető távolságot – ezért inkább csak vészhelyzetekben javasolt az utánégető huzamosabb használata.

• Sokszor fordul elő a küldetések során, hogy a megsemmisítésre kijelölt célpont SAM állásokkal van körülvéve. Ilyenkor a legjobb taktika 200 láb alá süllyedve támadni meg a célpontot, mivel ilyen kis magasságban az ellenség radarjai már nem érzékelik gépünket.

• Az F22-t elsősorban horizonton túli (BVR) légiharcra fejlesztették ki. Bármennyire is tépjük a botot, nagy szárnyfelülete miatt eléggé komótosan fordul a gép és ezen tulajdonságán a tolóerő-vektoros hajtóművei sem segítenek sokat. Éppen ezért ha lehetséges, kerüljük a harcot a nálunk fordulékonyabb ellenfelekkel, mint amilyen az EF2000 vagy a Szu-35.

Tatcom





rakétája és bombája felpakolható a gép pilonjaira, ezekkel mind-mind találkoztunk már egyéb régebbi kalandok során. Igazán mellékelhettek volna néhány valóban hi-tech fegyvert is (pl. JSOW, WCMD vagy LOCAAS), hiszen maga az F22 is ebbe a kategóriába sorolható. Ez persze nem több, mint szépséghiba. Az LF fegyverek robbanása gerjesztette lökéshullám lemodellezésének hiánya viszont olyan szintű hiányosság, mely szinte a lehetetlenné teszi a legtöbb bomba hatékony alkalmazását.

Szokatlan módon, a kiképzés befejeztével nincs lehetőség a megszerzett tudás elmélyítésére, ugyanis a programból teljes egészében kimaradt a klasszikus, véletlenszerűen generált, egymástól független bevetések repülésének lehetősége (A *Quick Combat* leginkább egy arcade lövöldözős okossághoz hasonlítható). Tehát, ha élesben szeretnénk megtapasztalni a gép bal szárnyába becsapódó gépágyúsorozat élményét, akkor muszáj áttelepülni a Közel-Kelet kaotikus világába, ahol amerikai, egyiptomi (!) valamint szaúdi (!) színekben repülve védelmezhetjük a gyengéket. Mindhárom hadművelet 9, csakis szekvenciálisan teljesíthető bevetésből áll, melyek befejezését követően egy leginkább türelmet igénylő feladat elébe nézhetünk. Nevezetesen várhatjuk a '98 első negyedévére tervezett Red Sea Operations küldetés CD megjelenését. Már csak azért is érdemes eképpen cselekednünk, mert ha a DID megtartja ígéretét, akkor erről már nem fog hiányozni az AWACS kampány sem.

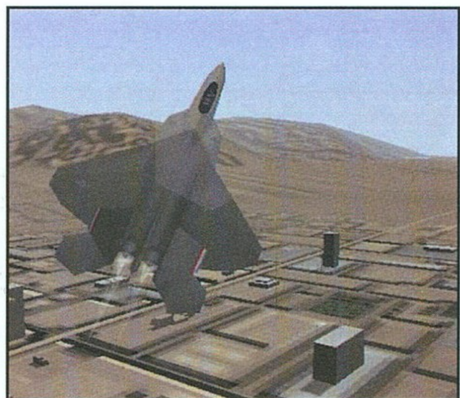
Lám, lám, – még ha egy kicsit túlméretezett kerülővel is – de végül mégis elérkeztem az ADF számomra messzemenően legizgalmasabbnak tartott részéhez. Pontosabban ahhoz a feladatkörhöz, melynek ellátása érdekében bármikor gondolkodás nélkül feladnám napjaink legszexisebb vadászának botkormányát. De vajon miféle bolond cserélne le egy Raptort egy lomha E-3A Sentry-re? Minden bizonnyal az, aki rádöbbent, hogy egyetlen gép vezetésénél összehasonlíthatatlanul nagyobb élményt jelent egy teljes hadszíntér kötelékének irányítása. Az a néhány JDAM csupán játékszernek tűnhet ahhoz a tűzerőhöz képest, mely felett a Boeing, képernyőkkel telizsúfot konzoljának elfoglalása pillanatától rendelkezhetünk. Nincs olyan repülő, hajó, vagy felszíni objektum, mely biztonságban érezhetné magát, ha egyszer elrendeljük megsemmisítését.

A véleményem szerint minden idők legjobb valós idejű „hardcore” katonai stratégia programjának tartott Harpoon, '98-as „lite” feldolgozásának tekinthető AWACS modul garantáltan több izgalmat, jóval több monitor előtt eltöltött órát és nagyobb sikerélményt fog eredményezni, mint az összes egyéni F22 bevetés együttvéve. Arra pedig még gondolni sem merek, hogy milyen élményekben lehet részünk mikor végre megjelenig a még kifinomultabb Total Air War.

Értékelés 88

Ocean/Digital Image Design
Hardverigény: gyors
Extrák: 3Dfx, magyar nyelvű kézikönyv

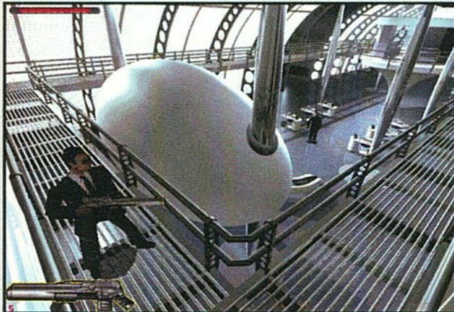


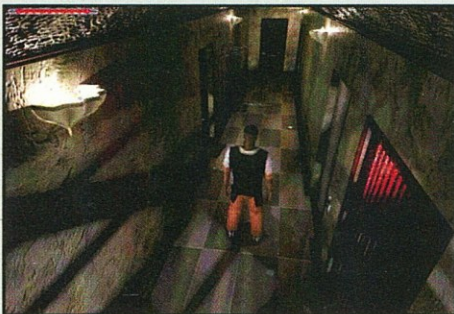


Men In Black

Gremlin Interactive

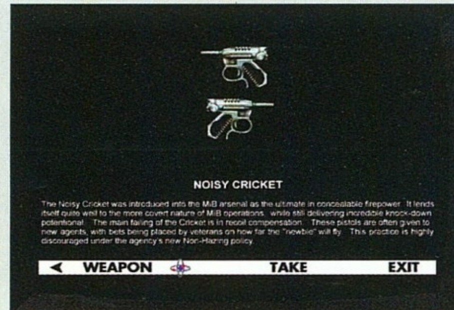
A roppant eredeti MIB mozi után sejteni lehetett, hogy hamarosan elkészül a film játék-konverziója. Nos, az elkövető ezúttal a Gremlin új részlege, a Gigawatt Studios volt, aki egy Alone in the Dark-szerű kalandjátékot próbált összehozni. A kerettörténetre felesleges szót fecsérelni, mert egy az egyben megegyezik a filmével, inkább a program apróbb érdekességeit ecsetelném.





A *MIB – The Game* tehát egy rajzolt-renderelt helyszíneken játszódó akció-kalandjáték, melyben az akcióelemeket én kissé nehéznek, a kalandelemeket kissé könnyűnek találtam. Ezek arányát egyébként jól eltalálták a fejlesztők, mert nagyjából ugyanannyi a piff-puff, mint az agymunka. A játékmenet küldetésekre bontott (egészen pontosan három küldetésre, ami azért egy kicsit kevés), és annak ellenére, hogy a filmben szereplő ügynökökkel játszhatunk benne, nem követi a film cselekményét (sőt, nagyon visszafogták a film morbid-poénkodós jellegét). Az idegenek is csak félig-meddig a filmszereplők, és egyik-másik nem is olyan látványos, viszont a fegyverek egytől-egyig a mozivásznon látottakkal egyeznek meg. Sőt, ezeket egy gyakorlótéren ki is próbálhatjuk, a „zajos tücsök"-től kezdve a „visszacsapódó karbonizátor"-ig. Az egyes küldetések nagyon egyszerűek, amit egy kissé fájlaltam, mert szerintem egy izgalmas, jól megkevert történet sokat dobott volna a hangulaton és a játékmeneten. Így viszont gyakorlatilag lehetetlen elakadni a játékban, a legnagyobb gondjaink az idővel és az ellenfelekkel lesznek.







A kivitelezésről már nem tudok ennyi jót mondani, mert bár játék közben a grafika nagyon szép és a hangok is elfogadhatóak, a küldetések közötti és a játék közben itt-ott előforduló rajzolt animációk láttán az embernek a ZX Spectrum jut eszébe először.... Az eredeti szereplőket kellően részletesen, bár kissé eltúlzott szögletességgel implementálták a játékba, animációjukra viszont megint csak nem fordítottak elég időt, mert nem élethű a mozgásuk. *J* ügynök például úgy oldalaz, mintha éppen a csárdás alaplépését gyakorolná (kettőt jobbra, kettőt balra...), és maga mellé szorítja a kezét séta közben.

Mindezek ellenére a MIB-bel is jól el lehet szórakozni, de nem lesz vetélytársa az átgondoltabb kalandjátékoknak, mint pl. a Blade Runnernek. Fiatalabb emberkék, akiknek még minden kalandjáték kihívás, jól eljátszhatnak vele, de az öreg rókák számára csalódást okozhat.

Stöki

Mageslayer

Raven Software

A halál túl egyszerű lenne. Túl kicsinyes, hogy visszafizessen egy ezer éves adósságot. Túl gyors, hogy örömet okozzon valakinek, akit elárultál egy előző évezredben. Mielőtt Lore Thane megkaparintja tested és lelked, öt világon kell átküzdened magad, hogy egyátalán meghalhass. Ősi tudást és mágiát gyűjtögetve, rejtélyes titkokat kibogozva, gyűjtve az erőt. Keresztül kell küzdened magadat a Félelemtől az Őrületig, hogy egy utolsó elkeseredett küzdelemben mérkőzz meg magával a Gonosszal személyesen. Mindezek után fog csak megkínálni téged a végső fájdalommal. Mert a halál túl egyszerű lenne.

Ezen „remek" előzményekkel indul sokunk kedvencének a Ravennek új játéka, a Mageslayer. Mivel mindkét Hexent nagyon szerettem, örömmel vetettem rá magam erre a programra is.

Mi is az a Mageslayer? Nem más mint a Hexen felülnézetből. Az eddig remek dolgokat alkotó Raven most valami újjal próbálkozott. Előző programjaikhoz hasonlóan a Mageslayer is tökéletesen lett megtervezve. Látszik, hogy akik ezt a munkát végezték, értették a dolgukat. A Hexenhez hasonló dark-fantasy környezet, négy brutálisabbnál brutálisabb főhős (Warlock, Inquisitor, Arch-Demon és Earthlord), rengeteg ellenség. Mi más kell még az irtáshoz?

A grafika nagyon szép, különösen a 3Dfx támogatás dob sokat a dolgon, a fényhatások kiemelkedően jól sikerültek. A hanghatások is jók, bár egy kis idő múlva valahogy unalmasak lesznek. A zene kellően nyomasztó és misztikus ahhoz, hogy remek hangulati aláfestést kölcsönözzön a játéknak. Ha valaki esetleg nem lenne megelégedve a játékhoz szállított melódiákkal, akkor nyugodtan cseréljétek ki a CD-t bármelyik Offspring korongra. Ígérem, nem fogtok csalódni.

A játékban pályáról pályára haladva kell előrejutnunk, lehetőleg mindenkit le-



Take No Prisoners

Red Orb

A felülnézetes mászkálós lövöldözős játékok igen népszerűek voltak mindig is, akár konzolokra, akár C64-re, vagy Amigára gondolunk. Ez a Doom, Quake & Co. játékok miatt egy időre háttérbe szorult játékkategória most ismét az érdeklődés középpontjába került. Az újraélesztésről a Loaded című játék gondoskodott, amely máig az egyik legnépszerűbb Playstation program. Az eredeti koncepcióhoz képest az újítást az jelentette, hogy a háttér már nem szimpla bitmap, azaz kész kép volt, hanem egy textúrázott vektoros táj.

Azóta elkészült a német fejlesztésű Project Paradise és a Take No Prisoners, a Raventől. Természetesen, ahogy egy ilyen játéknál kell, a kerettörténet egy elemi csapásoktól sújtott övezetbe vezet. Gonosz szindikátusok, atomtámadás és túlélők adják meg az alaphangulatot ténykedésünkhöz. San Antonio az atomcsapás hatására sugárzó romhalmaz lett, ahol mutánsok könyörögnek az ólom általi gyors halálért. Mint profi kommandós, ránk esik a Nagy Ember választása, hogy a városközpontban levő misztikus épületet átkutatva megtaláljunk egy fontos és értékes gyémántot. Persze az odavezető utat nem egy Barbie-baba számára tervezték (talán pont ezért választottak minket). Mindenesetre nagy lelkesedéssel rontunk neki a feladatnak, ahol némi ellenállásba ütközünk. A játék elsőre olyan, mintha a Quake-et felülnézetből játszanánk, köszönhetően a környezetnek. A hasonlóság az engine-en túl azonban nem nagy – a küldetések során a folyamatos öldöklésen túl elég nagyméretű pályákat kell bebarangolnunk, hogy megtaláljuk a megfelelő kódkártyákat, amikkel az addig számunkra zárt ajtók sorra feltárulnak. A Looking Glass System Shockjához hasonlóan itt is kell terminálokat használnunk, az ezeken talált üzeneteket elolvasva tudhatunk meg plusz információkat a történettel kapcsolatban. Az egyes küldetések között természetesen videofilmek tudósítanak a történet érdekes eseményeiről. A Take No Prisoners egy kimondottan jó lövöldözős játéknak indul eleinte, szép grafikával, jó (bár kissé monoton) hangokkal és elég változatos küldetésekkel. A probléma az vele, hogy az ötletek néhány pálya után elfogynak, és innentől kezdve már unalmassá, vontatottá válik a játék. Emiatt nem lesz olyan hatással az emberre, mint a Quake, vagy a Quake II – nem tesz a rabjává.



Charlie

Overboard!

Psygnosis

Akciójátékosok a fedélzetre! Sikerprogram a láthatáron! A zátonyrafutás esélye kicsi... Az Overboard ugyanis egy elég egyszerű, de nagyon élvezetes lövöldözős játék, melynek története a Karib-tenger kalóz-világában kezdődik. A főhős és kis csapata elindul vitorlás bárkájával hosszú, sok küldetésből álló kalandjára, s ennek során számos veszéllyel találkoznak, míg az utolsó kikötőben megpihenhetnek.

A játékban néhány képernyő méretű pályákat kell teljesíteni, amelyeken csapdákkal és ellenséges lényekkel kell szembenéznünk. Eleinte csak a hajó orrában és oldalán elhelyezett ágyúkból tudunk tüzelni, de később az ellenfelek erősödtével párhuzamosan fegyver-arzenálunk is bővül. Szerezhetünk víziaknákat, rakétát a ballonok lelövésére, de akár villámot és lángszórót is. Megfelelő extrák felszedése és aktiválása után hajónk akár a Verne-regények hangulatát idéző léghajóvá is átalakítható egy időre.





A játékot madártávlatból, vagy két másik nézetből irányíthatjuk – a program mindent 3 dimenzióban ábrázol. Az egyes pályákon többnyire az ellenfelek vagy egyes ellenséges létesítmények, (pl. őrtorony) megsemmisítésével nyitható ki az átjáró a következő képernyőre, de érdemes jól körülnézni, mert néhol titkos átjárókra, és azokon túl ellátmányra lelhetünk. Ellenséges kikötő elfoglalásával szintén hasznos munícióhoz juthatunk.



Az ellenfelek igen változatosak az Overboardban: megtalálhatók itt a különféle hadihajók mellett az óriásrákok, forgó lángszórók és ezerféle más is.

Összesen öt világon kell átutaznunk, amelyek között van a Karib-tenger, a Közép-Kelet, a Déli Sarok és egy ipari világ is. Ezek grafikai megjelenítése igen jellegzetes. Világonként három küldetés vár ránk, és felfedezésre, illetve minden világban le kell győznünk egy főellenfelet is.

Multiplayer üzemmódot is tartalmaz a játék, ekkor speciális, két személyre tervezett pályákat kell a duónak szorosan együttműködve végigjárnia.

Az Overboard egy nagyon hangulatos kis akciójáték, amely minden korosztály számára kellemes szórakozást jelent – nagyon szép, rajzfilmszerű grafikájával, ehhez teljesen illeszkedő zenéjével, és egyre nehezedő küldetéseivel szinte mindenkit le tud venni a lábáról.

Charlie

mészárolva, aki az utunkba kerül. Az extra élet- és varázserőn kívül különböző tárgyakat vehetünk fel. Ezek egy részét a program automatikusan használja (pl. kulcsot az ajtónál), más részüket nekünk kell aktiválnunk (pl. bomba, pajzs). Minden pályacsoport végén természetesen egy főellenséggel kell megküzdenünk, amelyek sokkal nagyobbak és erősebbek mint a mezei szörnyek. A játékból nem maradhattak ki a titkos ajtók sem, melyek mögött általában plusz tápokat vehetünk magunkhoz.

A külsőségekkel semmi baj nincs (sőt, nagyon jóra sikerültek), a játék azonban igazán hosszú távú kikapcsolódásra nem alkalmas. (Bár egy lövöldözős játéktól nehéz is ezt elvárni). A Mageslayer, amit vállal, azt tökéletesen teljesíti. Én személy szerint remekül szórakoztam a programmal.

A többjátékos üzemmód is kiválóra sikerült. Remekül ki van egyensúlyozva mind a négy karakter, nem úgy mint a Hexen 2-ben. A legnagyobb élvezet egyébként a „Team-play" opció. Ketten kettő ellen!

Próbáld ki a Mageslayert, de ha teheted, akkor inkább a haverokkal közösen, és ne feledd: a Halál nem ér semmit Szenvedés nélkül...

Caris

Nuclear Strike

Electronic Arts

Divat lett mostanában az atom-terrorizmus – a filmek harmadában atombombát akarnak felrobbantani és a főhős ezt hárítja el. Ezekben a filmekben 47-edszerre nem a történetet keresi a néző, hanem a látványt és az akciót.

Ugyanerről szól, ugyanezt kínálja a Nuclear Strike is, amely az ismert konzolos játék PC-s átirata, és egy 3Dfx kártyával végre eléri az eredeti színvonalát.

A STRIKE nevű szervezet ügynökeként egy őrült terveinek megvalósítását kell megakadályoznunk, különben nagyító nélkül is tanulmányozhatóvá válik a mutáció a harmadik világháború után. Főnökeink utasításait az MTV-t idéző video-klip üzenetekben kapjuk meg. A küldetések igen különbözőek: az egyszerű *kill'em all*-tól, a konvoj védelmen át, adott célpont megsemmisítésig minden előfordul. Az útvonalunkat célszerű előre megtervezni, mert a gépfegyver-, üzemanyag- és páncélzat ellátmányt is folyamatosan pótolni kell a küldetések alatt. A játékban újdonságnak számít a *Living Battlefield* rendszer, amely alapján a szövetséges egységeknek parancsokat adhatunk és az ellenfelek is értelmesen reagálnak lépéseinkre. A környezet fotorealisztikus 3D megjelenítésű, így a tereptárgyak és a terep is szétlőhető, módosítható a vektoros rendszer használata miatt – a házak felrobbanthatóak, a fák kigyulladnak stb. Az eddigiekkel ellentétben tízféle járművel mehetünk harcba, mint pl. A-10 Warthog, Harrier, Apache, M-1 Tank stb. mindez további változatosságot kölcsönöz a





játéknak. Ezeket és ellenfeleink egységeit mind eredeti fegyverek alapján modellezték, így igen élethűen néznek ki.

A játékban 5 kampány vihető végig, amelyek nem túl hosszúak, így egy lelkesebb játékos elég hamar végigjátssza őket. A másik negatívum, hogy nincs benne multiplayer üzemmód. Ez kooperatív és egymás elleni játékban egyaránt nagyon érdekes lehetett volna. Összességében egy nagyon szép és élvezetes akciójáték a Nuclear Strike, e kategória minden kedvelőjének ajánlható.

Charlie

Oddworld – Abe's Odyssey

Oddworld Inhabitants

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy fura világ, Oddworld. Itt mindenféle szokatlan lények látták meg a napvilágot és érdekes, néhol ijesztő fauna jött össze. Oddworld legfontosabb műintézménye a húsüzemként működő Rupture Farms volt, amit a kissé (mások szerint nagyon) rosszindulatú Glukkonok üzemeltettek serényen. A munkaerő olcsó volt és jól képzett, a rabszolgaként kezelt, ingyen dolgoztatott Mudokonok személyében, csak sajnos az alapanyagkészletet sikerült lenullázni.

A Glukkonok válasza az egyre sürgetőbb problémára egy új, drasztikusabb marketing-stratégia kidolgozása volt: „soha hátra, inkább előre" módszerrel eldöntötték, hogy az új szendvicskrémet a Mudokonokból készítik. Ez az (egyébként zseniális) ötlet nem tetszett fiatal Mudokon barátunknak, Abe-nek, aki kinevezte magát népe megmentőjének, és így elinduhatott a Running Mudokon film forgatása.

A zseniális intro után egy sötét világban találjuk magunkat – innen kell sorstársainkat kimentve elmenekülnünk. Abe igen sokféle mozgásra képes, amikre szüksége is lesz a kalandok során: ezek a futás, gurulás, lopakodás, ugrás, tárgyak használata és a beszéd. Utóbbi segítségével tudjuk társainkat irányítani néhány parancsszó elmormolásával.

A játék maga egy mászkálós ügyességi-kalandjáték a Flashback stílusában,



de mégis sokkal több annál. Újdonság, hogy Mudokon társainkat is meg kell mentenünk és az ő segítségük szükséges néhol a továbbjutáshoz. A problémák, amikkel folyamatosan szembesülünk, csak állandó tervezéssel és kiváló időzítésű végrehajtással oldhatók meg. Ettől a kettősségtől lesz olyan izgalmas a játék, hogy akár sokadszorra is nekiesik az ember; újra és megpróbálja megoldani az egyes pályákat. A program rendkívül nagy érdeme, hogy a látvány teljesen egységes - az intro első kockájától, a játék egyes pályáin és az átvezető animációkon át, a végéig, mindenütt ugyanaz a baljós, ködös hangulat uralkodik. Erről a grafika mellett a zene és az effektek egész sora gondoskodik. Szinte minden apró eseményhez és cselekedethez más és más hang szólal meg, többek között ezeknek köszönhető, hogy egy viszonylag látványos háttér helyett egy kis élő világgal szembesül az ember a játékban.

Az Oddworld egy sorozat első tagja, amelyek mindegyike ebben a világban fog játszódni, csak más és más stílusban. Egyet lehet csak remélni: a színvonaluk marad ilyen magasan.

Charlie



14.010 Ft- helyett csak 6.589 Ft-ért

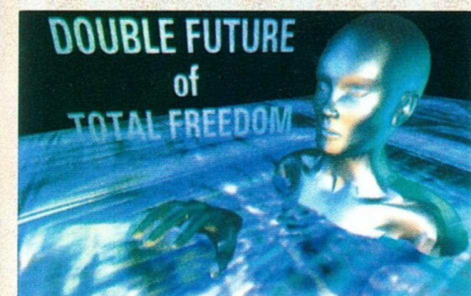
Kedvezményes ZED előfizetési akció 1998. március 06-ig!

Szinte hihetetlen, de mégis lehetséges, Tiéd lehet a ZED 1 éves előfizetése (11 x 992 = 10.912 Ft), a 6 órányi Deathmatch játék (6 x 350 = 2.100 Ft), és az ajándék CD (998 Ft), azaz összesen 14.010 Ft, ha most előfizetsz a ZED-re 1 évre csak 6.589 Ft-ért!
Most 14.010 Ft helyett CSAK 6.589 Ft-ért!!! A befizetett összeg levásárolható a BASE Software Discount áruházban (Bp.VII.Dob u.45.) és megkapod a Deathmatch-ben a 6 órányi ingyen játékot, valamint a szerkesztőségtől postán az ajándék CD-t is!
Valahol a lapban elrejtettünk egy sárga csekket, segítségével előfizetheted a ZED magazint, sőt visszamenőleg megrendelheted az első lapszámot is, ha lemaradtál róla.
Az előfizetés díja 1 évre 6.589 Ft, félévre 4194 Ft, negyedévre 2397 Ft.
Az előfizetés díja természetesen befizethető hagyományos Belföldi Postautalványon - amely bármely Postahivatalban kérhető -, fizethető átutalással a 11711041-20787787-es bankszámlaszámra, és elő lehet fizetni a szerkesztőségben (Bp.XI.Diószegi u.39..C.ép.I.em.), a BASE-ben, valamint a Virtual World üzleteiben (címeket ld. a hirdetésben), és a Deathmatch játékteremben (Bp.VIII.Rákóczi u.9.) is.

A BASE Software Discount áruház ajándéka a ZED előfizetőinek.
Az előfizetési csekkel felkeresve a BASE Software Discount áruházat. *1072 Bp., Dob u.45. Tel.: 351-8395*, ajándék kreditkártyát kapsz, feltöltve az előfizetés összegével.
A kreditkártya feljogosít arra, hogy az előfizetés árát levásárold a BASE-ben. Ha élsz a lehetőséggel, a ZED-et végül is

ingyen

kapod 1 éven át!!!



A DEATHMATCH

játékterem ajándéka a ZED előfizetőinek!

A decemberben megnyílt DEATHMATCH játékterem vezetősége a ZED minden előfizetőjének ingyenes játéklehetőséget biztosít 1998. március 06-ig a következők szerint:

Előfizetés	Ingyen játék
1 év	6 óra
1/2 év	4 óra
1/4 év	2 óra

Így akár

2.100 Ft-ot

is megtakaríthatsz!!!

Nincs más teendőd, hozd magaddal az előfizetést igazoló csekk feladóvevényét, és már játszhatsz is!

Cím: 1088 Budapest, Rákóczi út 9. (az udvarban)

Ajándék MegaMusicMix CD a ZED előfizetőinek!
Mindazok, akik 1998. február 01-1998.március 06-ig előfizetnek a ZED-re (negyedévre, félévre vagy 1 évre egyaránt) ajándékba kapják a ZED 98/1. számában is bemutatott MegaMusicMix zenei válogatás 1. részét!
Az ajándék értéke:

998,- Ft!!!



1998. március 07-től 8.990 Ft-ra emelkedik az 1 éves előfizetés!!!

Cheat-rovat

Ha másképp nem megy...

Age of Empires

Ujabb kódok a végleges verzióhoz. Nyomjunk ENTER-t, majd:
MEDUSA: Az emberek medúzává változnak. Ha egy medúza meghal, újjáéled fekete lovasként (black rider), újabb halál után pedig nehéz katapultként (roppant szórakoztató)
PHOTON MAN: Beáll hozzánk a játékba egy lézerfegyveres figura (Nuke Trooper)
GAIA: Elveszítjük az emberek feletti irányítást, de megkapjuk az állatokét
FLYING DUTCHMAN: A Juggernaut-ok Flying Dutchman-né válnak
HOME RUN: Megnyerjük az aktuális pályát
BIGDADDY: Kapunk egy rakétavetővel felszerelt járművet

Scud

Pályakódok:
2: OLD MAN
3: SHORT BUT TALL
4: DIET MNIP
5: TITHES
6: POPCORN
7: NOT POODLE
8: PACKET OF CRISPS
9: MEDICINE
10: SNOWBOARDING
11: 216BIT
12: RENDERING
13: BEAR GAME
14: HORSE
15: KIDDYWINKS
16: JALLABALLABON
17: HOT BEVERAGE
18: MUNTRESS
19: PANTERA ROSA
20: RENNAISSANCE WEDDING
21: HECTIC MAN

Test Drive 4

A *Save Game*-képernyőn a 10. játékálláshelyre kell beírni a kódokat, majd ENTER.
NOAICARS: Hálózati játékban eltünteti a gép által irányított autókat
AARDVARK: Ütközések kikapcsolása
ITSLATE: Speciális effektek kikapcsolása (csak a 3Dfx-verzióban)
CREDITZ: Egy kis animáció
LEVELLLA: Minden pályát megkapunk
SPAZZY: Test Drive on Acid :)
BANDW: Fekete-fehér mód
MIKTROUT: Nagy autók
MPALMER: Mini autók
BIRDVIEW: Új kameraállást kapunk

Diablo

Valahol egy dungeonban állítsuk meg a játékot (pause), vegyünk elő egy tárgyat az inventory-ból, próbáljuk meg eldobni (drop), majd tegyük vissza, és indítsuk újra a játékot! (meglepetés)

X-Men: The Ravages of Apocalypse

Két új cheat, amit a konzolba (⊟) kell begépelni:
LOGAN: Isten mód
AMMO: Feltöltődik a lőszerkészletünk

Exhumed

lobocop: Megkapjuk az összes fegyvert
lobodeity: Isten mód
loboswag: Minden tárgyból 99-et kapunk
lobopick: Megkapjuk az összes kulcsot

Total Annihilation

Kattintsunk a Single Player ikonra. Ha megjelent a Single Player Game képernyő, gépeljük be: DRDEATH. A Cavedog Entertainment logója (egy csont) fog megjelenni a *Load Game* és *Previous Menu* ikonok között. Ha most erre a csontra clickelünk, egy *Play Any Game* feliratú képernyőre jutunk, ahol bármelyik küldetést kiválaszthatjuk, függetlenül attól, hogy meddig jutottunk el a játékban.

Little Big Adventure 2

Az (⊟) megnyomása után gépelhetjük be a kódokat:

LIFE: Maximum életpont
MAGIC Maximum varázspont
FULL: Mindent a maximumra tölt fel
GOLD: 50 aranyat kapunk
SPEED: Kiírja a játék sebességét (frame/sec)

Men In Black

Játék közben nyomjuk meg az [ESC]-et, így a főmenübe jutunk. Itt gépeljük be: DOUGMATIC (Többször egymás után, amíg vissza nem dob a játékba). Most nyomjunk újra [ESC]-et, és jöhetnek a cheat kódok:
GIVEME: Megkapjuk az összes fegyvert
AGENTJ, AGENTK, AGENTL: J, K, és L ügynökök között tudunk váltogatni

Myth - The Fallen Lords

A *New Game* menüpont kiválasztása közben nyomjuk le a [Space]-t, így bármelyik pályát választhatjuk.

Need for Speed 2

A kódokat a játék folyamán bármikor aktiválhatjuk.

hollywood: Egy bónusz pályát kapunk
slip: „Super slip & slide mode"

A következő kódokkal új járművekhez juthatunk:

bus: Iskolabusz
Semi: Kamion
armytruck: Tank
vwbug: Bogárhátú VW
volvo: Volvo
bmw: BMW
mercedes: Mercedes
miata: Mazda
jeepyj: Dzsip
quattro: Audi Quattro
vanagon: VW kisbusz
landcruiser: Toyota terepjáró

Outlaws

A kódokat bármelyik pályán beírhatjuk.

OLMYELLA: Sérthetetlenség
OLRX: Egy egységgel növeli az életerőt
OLMORERX: Ez pedik három egységgel
OLER: 1000% életerőt ad
OLYAHOO: Seriff-csillagot kapunk
OLASH: Végtelen lőszer
OLGUSHER: Végtelen olaj
OLREDLITE: „Megfagynak" az ellenfelek
OLETHER: Láthatatlanság (csak hálózatban)
OLAIRHEAD: Repülés (Az [X] és [C] billentyűkkel navigálhatunk fel-le)
OLJACKPOT: Minden tárgyat megkapunk, ami a pályán van
OLPOSTAL: Az összes fegyvert megkapjuk
OLSCREENING: Megmutatja az átvezető animációkat
OLTOMBSTONE: Öngyilkosság

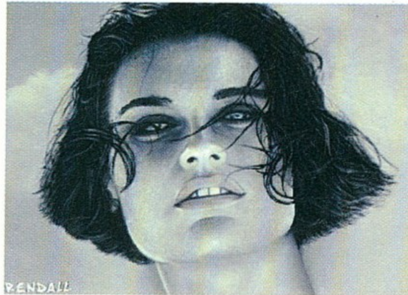
Grand Theft Auto

A játékos neveként kell megadni a cheat kódokat.

iamthelaw: Eltűnnek a rendőrök
itsgallus: Az összes pályát megkapjuk
itcouldbeyou: Rengeteg pontot kapunk
suckmyrocket: Megkapjuk az összes fegyvert, páncélt, és a *Get Out of Jail Free* kártyát
iamgarypenn: Páncélt és *Get Out of Jail Free* kártyát kapunk

Hancu









69. oldal







Levelezés

Végre Zed is szóhoz jut

Szeretném megköszönni azt a rengeteg levelet, amit nekem írtatok. Nagyon örülök, hogy sokaknak tetszett az első szám, mindent megteszünk annak érdekében, hogy később se csalódjatok. Köszönjük a gratulációkat, dicséreteket, a jobbító szándékú kritikát és ötleteket. Kérdéseitekre igyekszem válaszolni, vagy továbbítani valakinek, aki tudja a választ, ezért türelmeteket kérem. Csilla! Köszi a képeslapot! Örömmel látom, hogy legalább két hölgyolvasónk már van (Csilla és Bianka).

Berecz Gábor, Miskolc

Nagyrabecsült Zed!

Nem is tudom, hol kezdjem el ezt a rövidke levelet, mert az az igazság, hogy még soha életemben nem írtam egyetlen egy számítástechnikai lapnak sem. (...) Egyébként 24 éves informatikus vagyok, s mivel a rajz alapján Ön sem lehet öregebb nálam, így gondolom megengedi, hogy ezek után tegezzem.

Nem csak megengedem, kérem is, hogy tegezzél.

Kérdésem az előfizetésre vonatkozik. Amennyiben én nem most szeretnék előfizetni, hanem később, mondjuk márciustól, akkor év közben is lehet egy évre előfizetni (ami persze már átlóg 1999-re)? Vagy csak az évből hátralévő időszakra lehet befizetni?

Természetesen bármikor lehet egy évre, félévre vagy akármennyire.

Nott Gábor, Budapest

... A sok dícsérő szó után egy kérdést szeretnék feltenni. Sound Blaster AWE 64 típusú hangkártyám van és szeretnék olyan programot venni, amellyel zenét lehet írni. Tanácsra lenne szükségem!

Sajnos tanácsnál többel nem is szolgálhatok, mert zeneírásban nincs valami nagy tapasztalatom, söt. De úgy hallottam, hogy techno, acid stb. zenékhez (hiszen ezt kérted) a Cubase VST és a Cakewalk használható. Az elsőről azt mondják, hogy profiknak való. Remélem, segítettem valamennyit.

(...) Bízom bennetek, ne hagyjatok cserben! Mára ennyi. Holnap vizsgázom pszichológiából.

Az csak jó lehet. Ugye sikerült?

Béres Szilárd, Budapest

...Külön kiemelném Zed jelentőségét, ha már megteremtettétek ezt a csinos hölgyet, akkor folytassátok a felnevelését.

Mi az, hogy megteremtettek? Én találtam rá erre az ígéretes csapatra!

Nem elég, hogy létezik, de teremtsetek neki múltat, célokat, hátteret, ruhatárat, életet. Egybe fog forrni az újsággal és minden számítógépes srác tudja majd, ki is ez a lány. (...) A bennem felmerült kérdések: Szoláriumba jár Zed, vagy esetleg mesztic?

A nyomda ördöge csokibarnára sült bőrbe bújtatott, de nem is bánom, mert szívem szerint olyan helyen élnék, ahol mindig 30 fok van és szikrázó napsütés.

Mit sportol a snowboardon túl?

Mostanság aerobic-kal és egy kis testépítéssel tartom formában magam. De szeretem a labdajátékokat is, főleg a kosárlabdát, de leginkább csak nézni...

Hány éves?

Egy hölgytől nem illik ilyet kérdezni...

Melyik a kedvenc játéka, példaképe, ruhája, hajviselete, színe...

Na csak sorjában: kedvenc játékom pillanatnyilag az Age of Empires, de alig marad el mögötte a Tomb Raider 2. Példaképem nincs, szeretnék minél több ember elvárásainak megfelelni. Kedvenc ruhám...hmm...nehéz...talán a középkori ruhák vonzanak a legjobban. A kedvenc szinem (ez egy könnyű kérdés): a kék (Nem! A barna!).

Köszi az üdüléssel kapcsolatos ötletedet. Talán egyszer lesz Zed tábor és akkor majd számítunk Rád.

És most lássunk néhany e-mailt, amik a zed@zed.hu címre érkeztek!

Laca

A CD-n a hosszú (ű) betű helyén csak egy pár krix-krax van (lehet, hogy ez csak nálam van így?)

Nem csak Nálad van így, a hiba a CD-n volt és reméljük, nem fordul elő többet.

Vannak olyan cikkek, amik már nagyon nem aktuálisak, de gondolom, ez csak az első szám miatt van.

Ezt többen említették, de kérlek Titeket, vegyétek számításba a nyomdai átfutást.

Pál Imre

Köszi, hogy felajánlottad a segítségedet...

Ha nem lenne túl fáradtságos mondjátok meg honnan tudnám letölteni a LOL 2-höz a 3dfx patch-et mert, szép, szép, de azért nem az igazi.

A februári CD-mellékleten, a patch könyvtárban megtalálod.

Gergoe

Remélem, sikerül kialakítanotok egy valódi menőhoz illő stílust, arculatot, nem fogtok leragadni a játékleírásoknál, legyen kicsit szélesebb a skála.

A játékleírások mellett tavasztól lesznek hardver tesztek és cikkek is.

Most jön a melengetett kígyó: ugye lesz Monkey Island demo a februári számban!? Ugyanis a letölthető majd 14 Mega kicsit meleg a telefonszámlámnak. Ha lesz, (és hely is), az I.-II. jöhet completed. Ja, és ha lesz demo, az is olyan égbekiáltóan rövid lesz, mint a Broken Sword 2?

A januári számban volt róla cikk, a CD-re pedig inkább frissebb demókat keresünk.

Kovács Zoltán, Clever

Tetszik az első szám. Csak! Mint a többi magyar pc-s újság, kicsit nem elég friss. Ehhez szeretnék én is hozzájárulni. (...) Én naponta 6-7 órát töltök az Interneten. Kicsit meg is lepődtem, amikor azt olvastam, hogy megjelent a Tomb Raider II „első" demoja. Én úgy tudom, hogy már a második is, sőt mire ezt a levelet elolvasod már ki is jártam a teljes Tomb2-t. Szívesen feltölteném nektek is vadi új demókat, leírást meg Chits (*sic!*) és Hint FAQ stb.

Igazán kedves, hogy ilyen segítőkész vagy, de köszönetem mellett hadd hívjam fel figyelmedet néhány unalmas technikai problémára. A tördelés, nyomdai munkálatok, terjesztés stb. miatt az információk frissességében nem tudunk versenyre kelni a naponta módosítható internetes home page-ekkel.

Sajna, ez a papír átka. Ellenben az újságot lehet unalmas angol órákon olvasni, ahogy ezt az előbb egy másik levélben olvastam... Az internetes fel- s letöltögetésekkel pedig van egy olyan gond, hogy az újságban csak olyan játékról, demóról lehet írni, amihez „legálisan" jut hozzá a szerkesztőség. Ahogyan ezt főszerkesztőnk elmondja napjában egyszer, de lehet, többször is. Sok játékot elküldenek a külföldi cégek a hazai megjelenés időpontja előtt, másokat meg nem. Így marad az, hogy az utolsó pillanatokban noszogatják a cikkírókat.

Gaál Norbert, Geoffrey

Marhára megörültem, amikor láttam, hogy régi Getto barátunk újra aktiválta magát, de még jobban tetszene, ha nem csak Zed nénit örökítené meg különböző pózokban. (Gondolok itt a régi CoVokban levő rajzokra)

OK, majd megkérjük, rajzoljon mást is.

A levelezésről nem tudok sok mindent írni, mert olyan még nem volt.

De majd lesz!!! ☺

Ha javasolhatok valamit, akkor hozzátok vissza a CoV-ot. Fizzessetek neki, amennyit kér, de a levelezést bonyolítsa ő. A név mindegy, tőlem akár Zed kisasszony is lehet. ☺ Szóval marha sokat dobna az újságon, ha sikerülne őt is visszaszerezni.

Felmerült ez az ötlet is, de aztán úgy gondoltuk, hogy az már túl jó lenne nektek, ezért maradok egyelőre én. ☺

Ekkor már komolyan gondolkoznék az előfizetesen is.

Jaa, akkor visszahozzuk, sőt már itt is van...

A CD-re tehetnétek pár „user" programot is, ne csak játékdemók töltsék ki. Bár gondolom, ebből elég nagy viták szoktak kisülni (a fele programozást akar, a másik fele meg játékot ☺).

Pontosan így van, ezért van már az ehavi CD-n is mindenféle program a játékok mellett.

Ádám Attila

A DeathMatch játékteremben lehet-e egyedül játszani, vagy ott vannak, akik játszanak ellenem, vagy egyáltalán be lehet-e menni egyedül?

A DeathMatch-ben leginkább olyan játékokkal lehet játszani, ami csoportban, együtt vagy egymás ellen izgalmasak. De ha Te egyedül akarsz játszani, szerintem az ellen sem lehet kifogása senkinek.

Erre a kérdésre, ha tudsz, válaszolj nekem e-mail-en minél hamarabb, lehetőleg december 20-ig, mert akkor járok arra.

Hát ez nem jött össze... sorry

bdobo

HI Z!

Hogyha zavar, hogy így nevezlek, akkor bocsika, szóljál.

No problemo

Végre egy olyan lap, amit első végiglapozáskor is 30 percig nézem, mert olyan, meg persze 100 oldal. Még amikor ezeket a sorokat írom, akkora se olvastam ki!

De remélem, mostanra már igen. ☺

Egyébként királyul nézel ki , alig várom már a nyarat, meleg, rövid ruhák stb...

Akkor már ketten várjuk...

Remélem, lesz web-siteotok minél előbb!!!!!

Én is ☺. Majd noszogatom az illetékest.

Itt egy kis ajándék kép, ez az első ilyen készítményem, szóval légyszi ne szóld le nagyon, köszi!

Dehogy szólom le, csak így tovább!

Fehér Tamás

A homepage-etek mikor készül el?

Be kell vallanom, hogy az újságnak internetes vonal a gyengéje, de erősítünk, mint a jó sportemberek.

Nem baj, ha sokat írok neked. Arra számítok, hogy nem írnak neked sokat, meg mondtad, hogy szeretsz sokat beszélgetni.

Írjál csak bátran, amennyi jól esik. Nagy örömömre rengetegen írtak, most nem unatkozom jópár napig.



Ugye lesz levelezési rovat?

Természetesen van. Ha nem lenne, akkor hol írnék én?! ☺

Children

Cool a lap de volna egy-két észrevételem. A leírások nem valami részletesek. Például a Total Annihilation leírásban egyáltalán nem tértek ki az egységek és az épületek jellemzésére. Leírjátok a kerettörténetet, dicséritek a grafikát, a zenéről nem valami fényes a véleményetek.

Örülök, hogy szóba hoztad ezt, így most elmondhatom, hogy nyugodtan írjátok meg véleményeteket a cikkekről. Minél konkrétabban, annál jobb. Mert ahányan vagyunk, annyi féle nézőpont van. De a legfontosabb az, hogy Ti elégedettek legyetek az újsággal. Szeretnénk tudni, hogy milyen leírásokat, cikkeket láttok szívesen, hogy ilyenekkel tölthessük meg az oldalakat.

Thomas

Elfelejtettem megkérdezni, hogy van-e internet oldalatok? Ha igen, akkor mi a címe?

Van. Vagyis készülget. És a címe www.zed.hu.

Lenne egy kérdésem, mielőtt befizetem a csekket. Mi van akkor, ha nem kapom meg az újságomat? Vagy 100%, hogy megkapom minden hónapban?

Ha nem kapod meg az újságot, akkor két dolog lehet. Az egyik az, hogy valamit elnéznek itt a szerkesztőségben, ilyenkor egy telefonodba kerül és tisztázódik a helyzet. A másik lehetőség az, hogy a posta eltünteti az elküldött példányt. Ebben az esetben lerúgjuk a foltot a postás zrityójáról... ☺

Nagyon örülnék neki, ha elküldenétek a 69. oldalon található képeket és a 93. oldalon levő akváriumos képet.

A CD-n, a 69 nevű könyvtárban megtalálod őket.

Veisz Gábor

Meglepetésemre sok volt az ismerős program, amiket már le is töröltem, ugyanis detto ugyanaz, mint amit a PC-X CD-n találtam! Sőt meg a reklámozóitok is ugyanazok!

Kis ország, kevés cég. Mindegyik a megjelenő és olvasott lapokban hirdet. Ez szerintem nem annyira meglepő. A CD-n levő programokat ugyanazoktól a kiadóktól és ugyanarról az internetről szerzi be mindenki. De a hasonlóság mégsem száz százalékos.

Megígérted, hogy mindenkinek válaszolsz! Remélem, nem teszel velem sem kivételt!

Amint látod, senki sem kivétel.

Fal Gábor

Köszi a dícséreteket.

ZEDike nagyon tetszik (csak a barátnőm meg ne tudja).

Hááát... tőlem nem fogja megtudni... ☺

ZED (zed@zed.hu)



Deathmatch

Ha egyedül már unalmas

Üdvözlök mindenkit a ZED magazin deathmatch rovatában. Ez a rovat – amikor helyet kap az újságban – megpróbál majd segítséget nyújtani kezdő, vagy nem annyira kezdő játékosoknak, elsősorban a Quake-hez, de ahogy fejlődik a piac, más játékokhoz is. Mostani témánk a még sokak által nem ismert QuakeC néhány alapvető beállítása lesz. QuakeC programot bárki készíthet, nagyon sokféle kiégészítőt gyártva az alapjátékhoz. Erre persze nem mindenkinek van ideje, de ami mindenkit érinthet, az a saját config file elkészítése. Ez bármilyen szövegszerkesztővel elkészíthető, ami tud txt formátumban menteni. Nevezzük el a file-t mondjuk az álnevünkről (nickname), majd tegyük hozzá a .cfg kiterjesztést. Például ender.cfg.

Ezután nekiláthatunk a saját, egyéni beállításaink kialakításának. A főbb parancsok, amiket fontosnak tartok, a következők (mellettük néhány példa a saját configomból, amik nem kötelezőek, csak ajánlások!):

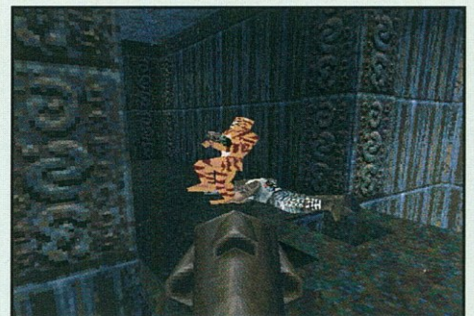
CROSSHAIR: állapota 0 vagy 1 lehet, a célkeresztet kapcsolja ki-be.

MLOOK: egy + vagy – elétéve az egérrel való fel-le nézést állítja be. Nagyon fontos! Formája: +mlook

NAME: a nevedet változtathatod meg, nem kell mindig a setup menüben turkálni.

SV_AIM: egy nagyon érdekes funkció. Azt lehet vele beállítani, hogy mennyire célozzon az ellenfelekre, ha nem pontosan találnád el őket. Vízszintesen nem működik, csak függőlegesen, tehát csak fel-le korrigál, jobbra-balra nem. Ezt az effektet biztosan mindenki ismeri a Doomból, amikor fentebb vagy lentebb álló ellenfeleket automatikusan becélozza. A kulcsszó után egy számot kell megadni 0 és 1 között, minél kisebb a szám, annál inkább helyesbíti a lövésünket. 0 esetén MINDIG oda lövünk, ahova a célkereszt mutat. Ha szörnyek ellen játszunk, akkor érdemes minél kisebbre tenni, hogy ne kelljen ilyen apróságokkal törődni, minél könnyebb legyen eltalálni őket. Egymás elleni játéknál azonban... Képzeljük el a következő esetet. Állunk egy nagy teremben az ellenfelünkkel szemben, rakéta a kezünkben. Ha rálövünk, akkor ő eloldalaz, a rakéta elszáguld, és a messze lévő falba csapódva, sebzés nélkül felrobban. Ha a célzáspontosítást kikapcsoljuk és nem a talajjal párhuzamosan száguld az a rakéta, akkor viszont tudunk ellenfelünk lábára célozni. Tehát a padlónak arra a részére célozva lövünk, ahol most áll. Ő eloldalaz, de amíg odaér a rakéta, csak annyira tud eltávolodni onnan, hogy a robbanás még pont eléri és sebződik. Tehát egymás elleni játéknál mindig kapcsoljuk





1-re az SV_AIM-et és célozzunk mindenkinek a lábára a rakétával.

IMPULSE: 1-7-ig a fegyvereket veszi elő, utána mindenféle impulzusokat ad a programnak (például 255 a quad damage)

BIND: ezzel a paranccsal a billentyűkhöz különféle funkciókat rendelhetünk. A fegyverek kiosztásánál nagyon hasznos. Nekem a jobboldali egérgombra előveszi a rakétavetőt. Ehhez azt kellett beírni, hogy: BIND MOUSE2 „IMPULSE 7". Az én billentyűzet beállításom az E-Z S-F. E-vel előre, Z-vel hátra, S balra, F jobbra oldalaz. Mivel a SPACE már foglalt az ugrásra, ezért a shift billentyűre tettem a hajszárítót. Ehhez a szöveg: BIND SHIFT „IMPULSE 8". A többit már mindenkinek a fantáziájára bízom.

SENSITIVITY: az egér érzékenységét állítja be, egy pozitív számmal. Jó nagyokat is be lehet írni, ilyenkor igazán mókás lesz.

M_PITCH: a függőleges egérérzékenységet állítja be. Mivel vízszintesen gyakran van szükség 180 fokos fordulatra, függőlegesen viszont 100-120 fok a maximum, ezért a pontosabb célzás érdekében érdemes finomabbra állítani. Sajnos a két szám nem azonos egymással az M_PITCH és a SENSITIVITY esetében. Az M_PITCH formája: -0.0 és a SENSITIVITY-hez viszonyított szám. A mínusz az az invert mouse-t kapcsolja be, ez elhagyható.



A létrehozott file-t másoljuk be az ID1 alkönyvtárba. A Quake elindítása után a konzolba írjuk be az *exec* parancsot, majd a file nevét. (például: *exec ender.cfg*). Megjegyzem, a fent leírt utasításokat mind beírhatjuk a konzolba is. Ha nem akarjuk minden gépindításnál ezt végigjátszani, akkor hozzunk létre az ID1 alkönyvtárban egy *autoexec.cfg* nevű file-t, ami mindig végrehajtódik, ha a Quake-et elindítjuk. Ide beírhatjuk például, hogy *exec ender.cfg*. Akinek az itt leírt dolgok nem lennének világosak, az a CD-n, a Quake demók mellett megtalálja az én beállításaimat, az ott



lévő példák alapján remélem, érthető lesz minden.

Mindezt kipróbálhatjátok otthon összebarkácsolt hálózaton, vagy - többek között - a Deathmatch játékteremben (267-6880) Jó játékot!

ender.edge

a Malice egy új Quake kiegészítő címe. Már jónéhány próbálkozás megjelent ebben a témában, kisebb (pl. Shrak) vagy nagyobb (pl. Expansion Pack 1-2) sikerrel. Jómagam egyáltalán nem szeretem az ilyen „újrarajzolásokat", de ez most kivételesen megnyerte a tetszésemet...

A játék nem sokkal a Quake 2 előtt jelent meg és ez nagyon látszik is rajta. A környezet az eddigi kiegészítőkkel ellentétben nem középkorias-túlvilági, hanem modern. Ez a falelemeknek nagyon jót tett, mivel a fém és műanyag falakon nincsenek kiszögellések, teljesen egyenletesre kellett készíteni, így 3D kártyával igazán valósághű hatást sikerült elérni. Nagyon eredeti és új ötlet, hogy különféle járműveket, és tárgyakat használhatunk, amik igazán jóra sikeredtek. Van ejtőernyő, búvárfelszerelés, tengeralattjáró (hatásos, ámde lassú torpedókkal) és kedvencem, a légdeszka.

A fegyverek is a Quake 2-t idézik. Olyannyira, hogy a rakétavető szerintem teljes egészében megfelel az ottaninak, mind grafikájában, mind pedig paramétereiben. Ezenkívül találhatunk a Q2-belihez szintén nagyon hasonló plasma gunt is. Végre itt van minden Doom rajongó álma, a lángszóró. Ezzel meg is lehet gyújtani valakit, akinek -



ha még tart az életereje - el kell mennie a legközelebbi poroltóig, ahol eloltathatja magát...

A deathmatch felfogása is hasonlít az Q2-belihez, nem nagyon lehet feltápolni karakterünket, mivel nincsen se páncél, se 100% életerő. Jó ötlet még, hogy a Quake régi pályáit is felismeri, tehát ha valaki már unja a dm4-et, akkor Malice-os tárgyakkal és fegyverekkel újrajátszhatja őket, így egy kis változatosságot vihet a játékba.

Végre egy id terméknek is sikerült egy szimpatikus főhőssel előállni, nem „Összeszorítomafogam Józsival", hanem egy kedves, fejkendős, beszólós fiatalemberrel játszhatunk.

Nekem tetszett a Malice, szerintem érdekesebbre sikerült elkészíteni, mint a Quake 2-t (nagy szó!)

ender.edge

Trinity

Most, hogy már a csapból is Quake2 folyik, gondolom, mindenki fejből fújja annak újdonságait. Talán bizonyos érdeklődésre tarthat számot ezért, hogy mik a hírek a következő 3D first person shooter generáció első képviselőjéről, a Trinity-ről. A név onnan jön, hogy az id-s fiúk megpróbálják az előző három generáció, a Wolfenstein3D, a Doom és a Quake tapasztalatait ötvözni ebben a műben. A Trinity jelentése egyébként Szentháromság...

Először is, valószínűleg nem lesz olyan című játék, hogy Trinity. Ez csupán az engine neve, amire majd épülni fognak az új dolgok. A program valószínűleg 18 hónap múlva, 1999-ben fog elkészülni. Az id-s fiúk, állításuk szerint, kis pihenő után már el is kezdik programozni, párhuzamosan a Quake2 expansion pack-kel. Az optimum installja Pentium II 300 Mhz, 64 Mbyte RAM, Voodoo2 grafikus processzorral. Első körben három operációs rendszer alá fog elkészülni, Windows NT-re, Win95-re (bár akkor már valószínűleg csak Win98 lesz), és természetesen Linuxra, hogy az Interneten is játszható legyen.

Akkor lássuk az újdonságokat, a textúrák terén: a falakra feszített képeket fraktálosan fogja eltárolni. A fraktálok olyan matematikai eljárással létrehozott képek, amelyek bármeddig nagyíthatóak, mindig új és új részletek jelennek meg. Ebből következik, hogy így orvosolni tudják az ilyen programok legnagyobb hibáját, hogy ha közel megyünk valamihez, akkor darabos lesz a kép.

A textúrák újdonsága még az úgynevezett *bump mapping*, amikor valaminek a felületet érdessé lehet varázsolni, apró dudorokat lehet rá rajzolni. Így készíthetünk igazi mohás falat, ragyás arcbőrt vagy kavicsos utat...

Az éles határolófelületeket természetesen el lehet felejteni, ugyanis az egymáshoz kapcsolódó lapokat egy érdekes matematikai eljárással *(bezier interpolation)* kicsit lekerekíti. Ehhez hasonló effekt már a Quake2-ben is van.

A főprogramozó megpróbál „igazi köd"-effektet létrehozni, de hogy az micsoda, azt nem fejtette ki bővebben, mindenesetre hangsúlyozta, hogy nem olyan, mint a Turokban.

A világításról: Minden egyes képponthoz külön fogja kiszámolni a fényerősséget. Természetesen lesznek benne színes fények, amelyek úgynevezett *radiosity* effekttel fognak világítani, ami az igazi fizikai fénykibocsátást emulálja. Ezen kívül nemcsak pontok, hanem felületek is tudnak majd fényt kibocsátani. Emellett dinamikus árnyékkezelés is lesz, mely szerint több árnyékot is vethet egy-egy figura, illetve moz-



gó árnyéka lesz. Tehát ha egy világító rakéta elhalad előtte, akkor a háta mögé, a falra vetődik, pont ellenkező irányba, mint ahogy a rakéta elhalad

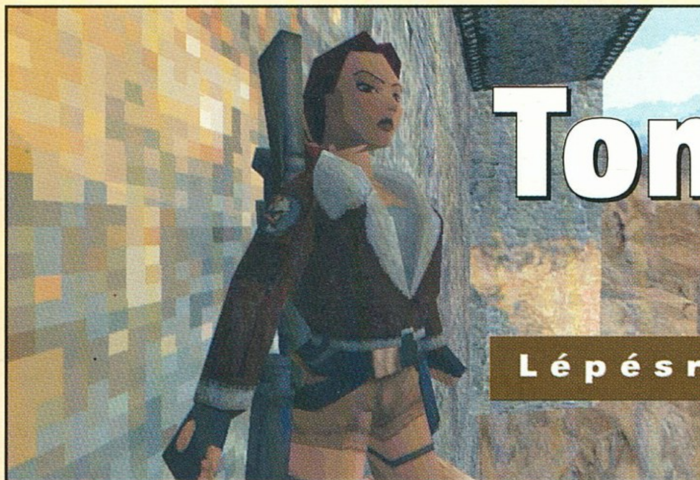
A pályák: Nagyon hangsúlyozták a pályák megvalósításának újdonságait. Ígéretük szerint az egyenes vonalakat el lehet felejteni, mindennek a határolófelületét egy-egy bonyolultabb matematikai függvény fogja megadni. Emellett dinamikusan tárolja a pályák adatait, tehát minden mozoghat majd. Így lehetővé válik a pályák szétlövése (bár nem biztos, hogy konkrétan ez az effekt benne lesz), de bármi más is, real time vulkánkitörés, Vörös tenger szétválasztása, BÁRMI.

A hang: Lesznek a CD-n (vagy DVD-n) audiotrack-ek, a hangeffektek pedig a *sound radiosity* eljárással teljesen 3D-ben élvezhetőek (megfelelő hardverrel...)

Ennyi. Mondjuk én már a Doom megjelenésekor azt hittem, hogy elérkeztünk a lehetőségek végső határára. Akkor most mit szóljak ehhez?

Jó szórakozást! ('99-ben...)

ender.edge



Tomb Raider II végigjátszás

Lépésről lépésre 16 szinten át

Bevezető

Előszóként csak annyit, hogy mindenki a saját felelősségére használja ezt a cikket, mert egy teljes, lépésről-lépésre történő végigjátszást fogok itt leírni, ami elveszi a játék igazi örömét, a saját felfedezést és nem utolsósorban sok-sok játékidőt. Éppen ezért azt javaslom, hogy csak jelentősebb elakadás esetén nyúljatok ezekhez az oldalakhoz, és utolsó mentsvárként használjátok ezt a pár száz sort.

A leírás során nem fogom ismertetni azokat a dolgokat, melyek teljesen egyértelműek, inkább most összefoglalom pár mondatban, vegyétek úgy, hogy ezek az egész leírásra vonatkoznak: sötét helyeken használjunk fáklyát, az ellenfeleket lőjük le (a hulláiktól vegyük is el a cuccukat), a leomló padlókon pedig siessünk. Ezenkívül nem ismertetem a pályákon útközben található tápok helyeit, mert aki a leírás alapján játszik, az úgyis mindet meglátja és felveszi. Hasonlóképpen az ellenfelek számát és tartózkodási helyét is csak igen ritkán osztom meg veletek, csak a pálya elején adok egy rövid felsorolást, hogy mégis mire számítsatok. Továbbá nem írom le, hogy hol mekkorát kell ugrani, mert a gyakorlópályán tökéletesen el lehet sajátítani az összes mozgást, és minden távolsághoz hozzá lehet rendelni egy ugrást, fordulást, vagy kapaszkodást. (Természetesen lesz néhány kivétel is, főleg a rázósabb részeknél, ahol mindent pontról pontra írok le.) Hát akkor, lássuk a medvét!

1. – A Nagy Fal

tigrisek, varjak, pókok és az utolsó secret-nél T-Rex-ek

Másszunk be a vízbe, fel a párkányra, és ugráljunk egyre feljebb, amíg a falra nem érünk. Itt essünk le a rácson, majd menjünk fel körbe, és egy ugrás után húzzuk meg a kapcsolót. Sétáljunk át az ajtón és csússzunk le a vízbe. Ússzunk le a kulcsért, majd másszunk vissza a falra, és nyissuk ki vele az ajtót. Bent a létra tetejéről vegyük fel a kulcsot, a lenti ajtót pedig nyissuk ki. Menjünk be, húzzuk ki a követ, és fussunk tovább. A vízen minél előbb jussunk át, majd rohanjunk tovább az előttünk levő folyosón. Rögtön forduljunk jobbra, majd ugorjuk át a gödröt. Leérkezés után azonnal szaladjunk balra, ahol a folyosó közepén kapaszkodjunk fel, mielőtt összelapít a két tüskés fal. Fent ha rohanni kezdünk, ne álljunk meg, ugráljuk át a pengéket, majd fussunk végig a folyosón szorosan a fal mellett, amíg egy kis terembe nem érünk. Itt álljunk a padlón át essünk le. A körpengéket kikerülve szaladjunk tovább, és a csörlőbe kapaszkodva suhanjunk át a szakadék felett a másik oldalra. Menjünk tovább az alagúton, egészen addig, amíg egy kapuhoz nem érünk.

Intermezzo: Amikor ki akarjuk nyitni a kaput, egy rosszarcú csóka megtámadja Larát, aki erre jól lefegyverzi őt. A pasas tört angolsággal közli, hogy a tőr szent dolog, majd elejt néhány megjegyzést a főnökéről, aki olasz, azzal öngyilkos lesz. Lara kikeresi a laptopja nyilvántartásából az olasz fickót és így jut a következtetésre, hogy Velencében kell tovább keresgélnie, ha ki akarja nyitni az itteni ajtót.

2. – Velence

baseballütős és fegyveres rosszfiúk, valamint dobbermanok

Menjünk ki a sikátorból, öljük meg az erkélyen futkorászó pasast, majd haladjunk tovább, a csatorna partjára. Ugorjunk a vízbe, és ússzunk át a szemközti zárt ajtó alatt. Itt egy kapcsolót és egy motorcsónakot találunk. Az előbbit nyomjuk meg, mire kinyílik fent egy ajtó. Ezután menjünk vissza a házba, ahol nyomjuk meg a gombot, másszunk fel egy szintet, majd ezt ismételjük meg. Lőjük szét az üvegablakot és menjünk be, tovább a másik ablakon. Ugráljunk el az erkélyen levő hulláig, akinél a csónakház kulcsát találjuk. Másszunk vissza az üvegablakokhoz és menjünk be az előbb kinyitott ajtón. Fussunk át a hídon és húzzuk le a kapcsolót, majd vissza és lőjük szét az itteni üvegablakot is Az ablakból indulva a szemközti ponyvákon átugrálva jussunk el a legutóbb kinyitott ajtóhoz, és húzzuk meg az ottani kart, ami nyitja a csatornát elzáró kaput. Nyissuk ki lent a csónakház ajtaját a kulccsal és használjuk a csónakot. Odakint lőjük le a rosszfiút, és vegyük el tőle az automata pisztolyt. Ezt a fegyvert a továbbiakban nyugodtan használjuk az emberek ellen (vagy hogy az egyik R.E.M.-album címét idézzem: *Automatic for the people...*). Irány a csatorna. Itt egy egyszerű kis labirintusba keveredünk, ahol az üvegablaknál másszunk ki. A hajót az ablak jobb oldalán levő vasajtónál hagyjuk, a két kapu között. Húzzuk meg az ablak mögött található kapcsolót, mire a belső zsilip kinyit és a víz alatti, a kaput nyitó kar meghúzása után továbbcsónakozhatunk egy újabb csatornába. Itt térjünk balra, majd jobbra és a gondoláknál másszunk ki a partra (most meg Petőfit tudom idézni: „Egy gondola bánt engemet..."). Ugorjunk fel a ponyvára és át a hidra. Itt a puskás fickótól újabb kulcsot szerezhetünk meg, amivel nyissuk is ki az itteni zárt ajtót. Egy kapcsolót találunk, ami egy csatornazáró vasrácsot nyit. Menjünk

Titkos helyek

A játékban minden pályán három titkos helyet találhatunk. Ezeket egy-egy apró sárkányszobrocska jelképezi, melyek külön-külön nem érnek semmit, de ha mindhármat összegyűjtjük, rendesen adják a tápokat (néha még fegyvereket is). Alant pályákra lebontva ismertetjük a titkos helyeket.

1. – A Nagy Fal

Kősárkány: Rögtön a kezdőhelyszín tetején van, fent, a fal bejáratától visszafordulva lehet elugrani odáig.

Jádesárkány: Az előrenyomuló tüskés falak előtt található, és nagyon gyorsan kell felvenni.

Aranysárkány: A csörlő kezdeténél ha hátast leereszkedünk, leesve, majd megkapaszkodva eloldalazhatunk egy beugróig.

vissza a csónakhoz, és utazzunk tovább. Egy újabb csónakot találunk, és egy csomó víziaknát. Az egyik csónakkal robbantsuk fel az aknákat (száguldjunk nekik, és a robbanás előtt ugorjunk ki), a másikkal pedig folytassuk az utat. Kerüljük meg az előbbi háztömböt, és a rácsnál menjünk jobbra. Gondolákhoz érünk, ahol ugorjunk ki és menjünk be az ajtón és húzzuk meg a kapcsolót (kinyílik a garázs). Ezután újabb csónakozás jön, be a kis sikátoron és utána balra. Az itteni, legutóbb kinyitott ajtó mögött egy kulcsot találunk, és a létrán felmászva egy kapcsolót, amit húzzunk meg. A kinyílt ajtón essünk le és utazzunk vissza a víziaknák melletti feljáróhoz. Ez itteni ajtót nyissuk ki a frissen szerzett kulccsal. Bent húzzuk le a kapcsolót, mire a másik rács is felemelkedik, és átjárhatóvá válik a kis sikátor a csónakunk számára. Menjünk vissza oda ahol a legutóbbi kulcsot találtuk és csónakázzunk balra addig, amíg egy ugratóhoz nem érünk. Menjünk be a kanyarban levő ajtón, és a csónakkal helyezkedjünk el a lejtő alján. Nyomjuk meg a kapcsolót, mire kinyílik a kijárat. A csónakkal ezután gyorsan ugrassunk ki a csatornára, majd a nagyugratón is dobbantsunk egyet, át az ablakokon. Ezután a nyitott rácsos sikátoron száguldjunk végig, majd jobbra, és tépjünk ki a kijáraton, mielőtt az bezáródna.

3. – A Bartoli család rejteke

baseballütős és fegyveres rosszfiúk, valamint dobbermanok

Menjünk fel az első lépcsőn. Odafent nyomjuk be a kapcsolót, és a kinyíló ajtón menjünk be a házba. Irány a földszinti folyosó, ahol a kardos figurák között a csapásaik ütemében haladjunk. Egy kapcsolóra lelünk, ami kinyitja a másik szárny ajtaját. Vissza az előtérbe, ahol a létrásfalon mászhatunk fel az erkélyre. Innen a ponyvákon át jutunk el a kinyílt ajtóig. Az üvegablakokon és az erkélyeken át haladva keressünk meg a kandallót, és nyomjuk be a kandalló falát, majd másszunk fel. Egy lejtőre érünk, ahol a pengéken átugrálva jussunk át a tüzeken is (két sima ugrás, egy nekifutásból és nagyon gyorsan). Egy újabb terembe érünk, ahol a csillárokon keresztül feljutunk a fali kapcsolóig, ami kinyitja a képet. Tovább fel a gerendákra, ahol a gerendák között újabb kapcsoló van, ami megváltoztatja a csillárok állását (ez bizonyára izgalomba hozná a csillárjósokat...). Ezután menjünk le az


1

alattunk levő csillárra, majd innen az ablakra, ahol újabb kar meghúzása után a kandallóban kinyílik az ajtó. Az utolsó csillárról ugorjunk be a kép mögé és vegyük fel a kulcsot. Ezután a fenti erkélyről essünk le a kandalló mögé. A vízből másszunk ki az ajtóhoz, amit a felvett kulcs nyit. A könyvtárba jutottunk. Itt a kapcsolóval nyissuk ki az egyik zárt ajtót, majd fussunk ki a kertbe és nyissuk ki a kiskaput *(1)*. Ezután menjünk vissza, másszunk fel a könyveken, használjuk a kapcsolót, mire újabb zárt ajtó nyílik ki, ahol menjünk be. Másszunk itt fel, ameddig lehet, majd az üvegablakon át le, a ponyván dobbantva át a túlsó erkélyre. Innen ugráljunk át a csatornába. A csónakházból vegyük fel a bombakulcsot, majd a szemközti ajtón menjünk vissza. Keverjünk el megint a kertbe, ahol az itteni csatornába ugorjunk be, majd másszunk ki (csak egy helyre lehet), és ugorjunk fel a falra. Itt használjuk a bombán a bombakulcsot, és a robbanás helyénél haladjunk felfelé, amíg lehet, majd végig a tetőn.

4. – Az Operaház

franciakulcsos és fegyveres rosszfiúk, valamint dobbermanok

Ugorjunk le a vízbe, majd a csatorna végében a létránál másszunk fel, és a második szintnél nyomjuk meg a kapcsolót, mire kinyílik a tető egy darabja. Ezután másszunk tovább fel, amíg lehet, és a párkányon át ugorjunk vissza a kezdőhelyszínre. Innen ugorjunk be a nyitott tetőrészbe, és vegyük fel a kulcsot. Rohanjunk fel a lépcsőn, és megint keverjünk vissza a kezdőhelyszínig. A háztetőkön ugráljunk el a B betűs üvegablakig és lőjük szét, majd óvatosan menjünk be. A létrán másszunk fel és a kulccsal nyissuk ki az ajtót. Másszunk tovább felfelé, majd a leeső tetőrészeken végigugrálva jussunk el a túlsó falra. Itt a dombos teremben ugorjunk be a lengedező láda mögé, és menjünk le a sötétbe, ahol egy kapcsolót húzhatunk meg. Ez az előző terem padlóját nyitja, úgyhogy menjünk is vissza ide, és essünk le. Húzzuk meg mindkét kapcsolót, majd menjünk be az ajtón. Cselezzük ki a sziklagolyót, majd a kapcsolóval nyissuk ki a fenti kaput. Másszunk fel és essünk le az Operaházba. Odabent vigyázzunk a lezuhanó súlyokkal, és menjünk balra, ahol a lifthívó kapcsoló van, de a fali kapcsolótáblából hiányzik egy relé, ezért ezt még nem tudjuk használni. Ereszkedjünk inkább le a földszintre, ahol vi-


2

gyázzunk a híres amerikai rockzenekarral (gy.k.: gördülő kövekkel...). Irány a színpad, ahol először balra menjünk és húzzuk meg a kapcsolót, ami a másik oldalon nyitja a felső ajtót. Menjünk most jobbra, és először lent fussunk, hogy leessenek a súlyok, aztán másszunk fel a kinyílt ajtónál. Fent ugorjunk a falra, és a vájatba kapaszkodva oldalazzunk el a kapcsolóig, ami leenged egy hidat. A hídnál fussunk tovább, ugorjunk és másszunk még feljebb, majd a súlyokat kerülgetve ugráljunk tovább. Újabb kapcsolót találunk, mely lehetővé teszi számunkra, hogy a színpadon kinyílt csapóajtón leessünk. Lent úszkálva egy kapcsolót találunk, amit használjunk, majd keressük meg az itteni létrát. A létra aljában vegyük fel a relét és menjünk fel. Most menjünk vissza a nézőtér legfelső alatti szintjére és a baloldali lejárónál keveredjünk el a szellőzőig, amit egy kapcsolóval nyithatunk ki. Bent ugráljunk el a forgó lapátkerekek elől és vegyük fel a kulcsot. Némi ugrabugra után (helyből végzett előreugrásokat kell alkalmazni) visszakerülünk a másik ajtóhoz. Innen az itteni kapcsoló meghúzását követően a láda kitolásával, majd a felette levő láda rátolásával *(2)* tudunk visszajutni a felső folyosóra. Ezentúl, ha akarunk, a kulcs segítségével visszamászhatunk az operaház bejáratához (a legfelső alatti szinten van a zár). Most menjünk vissza a lifthez és használjuk a relét a kapcsolótáblán. Az ajtó nyílik és felmászhatunk

Innen lejuthatunk a völgybe, ahol a secret található két T-Rex társaságában.

2. – Velence

Kősárkány: A sötét csatorna kezdetén, rögtön jobbra egy kis benyílóban keresgéljünk.

Aranysárkány: A sötét csatornákban, a vízesés alatti medence alján hever.

Jádesárkány: A nagyugrató tetején, a két ablak között bújik meg.

3. – A Bartoli család rejteke

Kősárkány: A kezdeti csatornáról nyíló második ajtó (ahová a ponyváról ugrunk) mögött a bal sarokban van egy kapcsoló a falban. Ez nyit egy ajtót, ami visszavezet egy erkélyhez, ahol az első sárkány van.

Aranysárkány: A pincében álló vízben ne másszunk ki a könyvtárhoz, hanem ússzunk le a másik elágazáson.

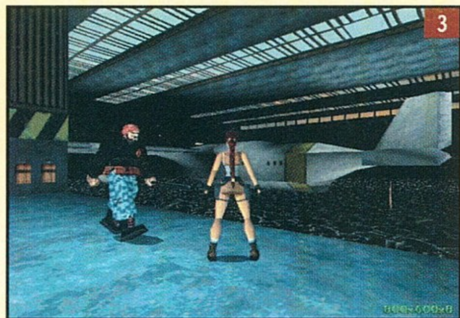
Jádesárkány: A bombánál, amikor még nem használtuk a bombakulcsot, a téglafal tetejére, és onnan tovább felhúzva magunkat az üvegablak mögött találjuk.

4. – Az Operaház

Kősárkány: A színpad alatti uszoda egyik szűk alagútjában található.

Aranysárkány: Ha a liftet leküldjük, a tetejéről fel tudunk mászni egy létrára, ami felvezet a sárkányhoz.

a létrán. Itt nyomjuk meg a gombot, majd menjünk vissza a reléhez és húzzuk meg a kapcsolót, mire megérkezik a lift. Megint használjuk a kapcsolót, majd gyorsan ugorjunk vissza a liftbe. Lentről küldjük fel a liftet, és a lift helyén ússzunk le. Vegyük fel a chipet, húzzuk meg a kapcsolót, és a kinyílt ajtónál másszunk vissza. Irány az operaház bejárata, ahol használjuk a középső ajtón a chipet, mire a színpadon felemelkedik a díszlet. Menjünk is oda, és az egyik ládát húzzuk el, a mögötte levő kapcsolót pedig húzzuk le, mire a díszlet visszamozog. Ezután másszunk fel a páholyba és essünk le. A lenti kapcsolót használva elérjük, hogy ezek



után már bármikor vissza tudjunk jönni ide. Most ugráljunk fel, amíg lehet, a kapcsolót húzzuk meg, és az akadálypályán fussunk tovább. A ládasor végénél ugorjunk le, lent vegyük fel a gránátvetőt, és keveredjünk fel oda, ahol bejöttünk. A bejárat mellett egy magas ládakupacnál egy kapcsolóra lelünk, ami nyitja a pályáról kivezető ajtót, ami egy éppen startoló repülőgépbe vezet.

Intermezzo: A repülőben kihallgathatunk egy beszélgetést a főgonosz, Marco Barteli és a csicskája között, melyből újabb infókat tudunk meg a tőrről (azt csak a Jóisten tudja, hogy a rosszfiúk olasz létükre miért angolul beszélnek egymással). A beszélgetést egy csavarkulcs szakítja félbe, melyet egy harmadik fiatalember lendít meg, és éppen Lara tarkóján csattan... A lány egy fúrótornyon, egy raktárba bezárva tér magához, teljesen fegyvertelenül.

5. – A partmenti fúrótorony

franciakulcsos és fegyveres rosszfiúk, búvárok, valamint dobbermanok

Tologassuk addig a ládákat, amíg meg nem találjuk a kapcsolót. Ezután tologassunk úgy, hogy a lehető legrövidebb út vezessen a kapcsolótól az ajtóig. Húzzuk meg a kapcsolót, majd fussunk ki az ajtón. Rohanjunk balra, kerülgessük ki a két pasast és a leguruló hordókat, majd álljunk az ablakhoz. Várjunk, amíg bejön a puskás és ránk célozva szétlövi az üvegablakot is, így már ki tudunk ott menni. Essünk le a legalsó szintre és nyomjuk meg az ottani gombot, mire kinyílik a repülőgép alja. Egy vízbe ugrást követően ússzunk a repülőgépbe, és nyomjuk meg bent a gombot (leállnak a propellerek). Menjünk vissza a szétlőtt üvegablakokhoz és ugorjunk fel a gépszárnyra, ahol essünk be a gépbe és vegyük fel a pisztolyt. Menjünk vissza a két pasihoz *(3)*, és az egyiknél találunk egy sárga kódkártyát, amivel nyissuk ki a kártyás ajtót. Odabent a kapcsolóval le tudjuk állítani a pálya eleje óta vijjogó vészjelzőt. A kereszteződésnél induljunk el jobbra, és menjünk tovább, amíg a legénységi hálóba nem jutunk. Itt vegyük fel a szigonypuskát és az automata pisztolyt. Van itt egy kapcsoló is, ezt nyomjuk meg, és gyorsan másszunk tovább a kinyíló nyíláson. Menjünk a lejtőig, és azon hátast csússzunk le, majd a végén megkapaszkodva másszunk le. Az egyik dobozt toljuk a másik létrával szembe, és róla átugorva kapaszkodjunk meg a tüzek feletti létrában, majd másszunk fel. Az itteni pasinál egy piros kódkártya van, amit vegyünk fel, majd menjünk tovább a vízig. A víz alatt húzzuk meg a nyílás alatti kart, és most már vissza tudunk úszni a repülőhöz. Menjünk el megint a sárgakulcsos ajtó mögötti elágazáshoz, és ezúttal balra induljunk el, majd miután átugráltuk a leguruló hordókat, az ajtót nyissuk ki a piros kódkártyával. Odabent egy üres medence vár ránk, de mi inkább a ládával törődjünk. Toljuk a rámpa végéhez, majd a másik oldalról ugorjunk át rá. Most már fel tudunk ugrani a folyosóra. Egy terembe jutunk ahol a zöldkártyás ajtó, és egy kapcsoló van. Ez utóbbit meghúzva megtelik a medence, és át tudunk úszni a túlsó oldalára. Odaát nem az igazság van, hanem egy zárt ajtó, egy üres medence és egy kapcsoló, ami nyitja az előbbi terem alját. Fussunk hát vissza és essünk le. Rámpákra érünk, ahol ugrándozva keveredjünk el két felső nyílásig (közben az egyik rosszfiútól vegyük el a Shotgunt). Az egyik mögött a zöld kódkártya van, a másik visszavezet a zöldkártyás ajtóig. A kapcsolóval szivattyúzzuk vissza a vizet a másik medencébe, nyissuk ki a zöld kódkártyával az ajtót és ússzunk be a megtelt medence nyílásán. A víz alatti ajtó a karral nyílik, mögötte másszunk ki.

6. – A búvárközpont

franciakulcsos és fegyveres rosszfiúk, búvárok, valamint dobbermanok

Ugorjunk át a létrára, másszunk fel és nyomjuk meg a kapcsolót, mire leáll a hajócsavar. Essünk le a vízbe, húzzuk meg a kart, és a kinyíló ajtón menjünk be. Egy terembe érünk, ahol a súlyokat kikerülgetve ugráljunk át a túloldalra (az egyik itteni őrnél van az Uzi). Egy lejtőhöz érünk, ami alatt sav fortyog. A lejtő közepén csússzunk le és a végéről ugorjunk át a túloldali középső kapaszkodóra egy tigrisbukfenccel. Menjünk tovább a folyosón, másszunk fel a hatalmas létrán és fent menjünk tovább. Ugorjunk le a lyukba úgy, hogy háttal érkezzünk a lyuk alatti lejtőre. A lejtő végén kapaszkodjunk meg, és essünk lejjebb egy szinttel. A rámpa korlátja hiányzik egy helyen, és ha itt leugrunk, a kék kártyához jutunk. Innen egy kis folyosó vezet vissza a nagylétrához, ahonnan menjünk vissza a fenti rámpára, és nyissuk ki a kék ajtót. Odabent két tekerős ajtót találunk, mindkettőt nyissuk ki. Menjünk be azon, amelyik mögött lefele vezet a lépcső. Itt toljuk el a ládát (mögötte kapcsolótáblára lelünk) és ugorjunk a medencébe. Ússzunk be a medence aljától továbbvezető alagútba, ahol húzogassuk meg a kapcsolókat. Ezután menjünk vissza a másik tekerős ajtóhoz, mert itt nyitottunk ki egy ajtót. Bent nyomjuk meg a két kapcsolót, majd gyorsan ugráljunk el a tüzes folyosó végére , ahol egy chipet vehetünk fel (a chipet néhány rosszfiú védi, ők a chipet-chapat...). A chippel nyissuk ki a kapcsolótáblás ajtót, majd odabent menjünk ahhoz az ajtóhoz, ami jöttünkre kinyílik. Mögötte egy kapcsolót találunk, amit nyomjuk meg. Ugorjunk a vízbe és az alagúton át egy másik medencébe, majd másszunk eggyel feljebb. Az itteni kapcsoló nyitja a kapcsolótáblás teremben az ajtót, ami mögött újabb kapcsolót találunk. Ezt használva leereszetődik egy súly a medence fölé, amin át tudunk már ugrani a másik oldalra. Itt másszunk a ládák mögé, és az ottani kapcsolót használva nyissuk ki a másik tekerős ajtó mögötti terem ajtaját. Menjünk is oda és essünk le. Itt a piroskártyás ajtó melletti rosszfiúnál egy újabb chipet találunk. Fussunk vissza az előző ládákhoz, használjuk a falon a chipet, és a fűrész alól vegyük fel a piros kártyát. Nyissuk ki vele a piroskártyás ajtót,

Titkos helyek – folytatás

Jádesárkány: A szellőzőben, a forgó ventillátorok után, a láda előtt van egy sötét rész, ahol egy fáklyával észrevehetjük a harmadik szoborhoz vezető utat.

5. – A partmenti fúrótorony

Jádesárkány: A gépnél, a szétlőtt üvegablakoktól egy perem vezet egy nedves helyre, melybe leereszkedve, s testeddel e nedvet kevergetve meglelheted secreted...

Kősárkány: A piros kódkártyát birtokló pasinál egy létra vezet felfelé a szoborhoz.

Aranysárkány: A rámpás teremben, az egyik oszlop alján található, és csak a vízből lehet kimászni hozzá.

6. – A búvárközpont

Kősárkány: A savas lejtő közepén egy lyukban hever.

Aranysárkány: Az első chipes ajtó mögött menjünk jobbra a narancsszínű tartályhoz, és nyissunk ki egy rejtett ajtót. A rejtett ajtónál a kapcsolót megnyomva kinyílik a medence alja, ahol a sárkány van.

Jádesárkány: A pálya végén még ne menjünk a pasihoz, hanem a lenti nyitott ajtó mögül vegyük fel a szobrot.

majd az alagúton menjünk tovább a pálya végéhez, ami nem más, mint egy terem, aminek a közepén egy pasi fekszik.

A pasiról kiderül, hogy tibeti, és Barteli azért kínozta meg, hogy eláruljon néhány titkot. A lényeg az, hogy a tenger alján van egy hajóroncs, ahol a Seraph nevű kulcs található, ami egy ősi kaput nyit Tibetben. A kapu a Taliont rejti, egy olyan varázstárgyat, amire szüksége van Marconak, ha a Xian-tőrhöz akar jutni. Miközben a derék ferdeszemű mindezt előadja, megjelenik Barteli, és lelövi őt. Lara ezután menekülőre fogja a dolgot, és belekapaszkodik(!!!) az éppen lemerülő tengeralattjáróba. Merülés közben a pilóta megpróbálja lerázni Larát, de csak azt ér el, hogy ő maga semmisül meg a tengeralattjáróval együtt, Lara pedig egyedül marad a tenger mélyén, néhány cápa társaságában...

7. – 40 fantom

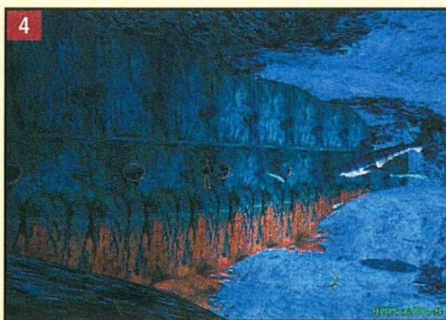
franciakulcsos és fegyveres rosszfiúk, búvárok, cápák, barrakudák

Ússzunk a hajóroncshoz (a tengerfenéken heverő oszlopok mutatni fogják az irányt), és a horgonynál ússzunk le, majd jöjjünk fel levegőért. Ússzunk tovább le a járatokon, amíg egy karral nyitható csapóajtó mögött fel nem bukkanunk egy szobában, ahol ki tudunk mászni a szárazra, mindenféle ládákra. A ládák alatt egy elrejtett vízi járat egy kapcsolóhoz vezet, ami csökkenti a vízszintet. A ládákon felugrálva a fenti járaton menjünk tovább és essünk le. Lépjünk a belső padlóra és essünk megint le. Itt az egyenes tetejű oszlopokon ugráljunk fel, és a fenti vízszintes folyosón menjünk tovább. Egy gyors felfedezés után a következőkkel találkozunk: két zárt ajtó, egy létra, egy tüzes hely és egy hajóablak, amin ki lehet nézni a tengerfenékre *(4)*. A létrán menjünk fel, és a fenti kapcsolóval nyissuk ki az egyik ajtót. Az ajtó mögötti újabb kapcsoló a tűzsor első felét állítja le egy rövid időre. Ezalatt gyorsan fussunk oda, húzzuk meg az ottani kapcsolót (ami a másik ajtót nyitja), majd szaladjunk el a másik ajtó mögötti terembe. Itt újabb kapcsoló található, ami pont a másik felét állítja le a tűzsornak rövid időre. A teendő: Húzzuk meg az itteni kapcsolót, az akadályokat átugrálva rohanjunk a másikhoz, azt is használjuk, és baromi gyorsan fussunk a tűzsor mögé. Az itteni belső kapcsoló nyitja a továbbvezető ajtót. Bent ugorjunk be a vízbe, majd villámsebességgel ússzunk fel, húzzuk meg a felső ajtóval szembeni kapcsolót, gyorsan ússzunk le. A frissen kinyitott ajtó mögötti kapcsolóval nyissuk a felső ajtót, és ússzunk vissza oda. Másszunk ki, fussunk tovább a folyosón, és essünk le kétszer. Itt a kisebb homokhányás mögötti ládát toljuk az ottani felső járathoz, a ládáról kapaszkodjunk fel, és az ottani kapcsolót húzzuk meg, mire egy csomó homok zúdul le. Most másszunk vissza az eggyel feljebb levő szintre, ahonnan ideestünk és a homokon felugrálva menjünk be az itteni felső járatba. Újabb kapcsolót találunk, ami kinyitja a mély terem ajtaját. Menjünk vissza az alsó szintre, és most a homokról másszunk fel a levezető nyílás melletti lyukon át a másik felső terembe. Az itteni homokon felugrálva újabb terem és újabb kapcsoló fogad, ami elárasztja a mély termet vízzel. Ezután irány a mély hosszú terem, ahol ússzunk le a nyitott ajtón át *(5)*. Itt húzzuk meg a kapcsolót és a nyíló ajtón át távozzunk.

8. – A Maria Doria roncsa

franciakulcsos és fegyveres rosszfiúk, búvárok, cápák, barrakudák

A vízi alagúton keresztülúszva egy lejtő tetejére érünk, ahonnan essünk tovább. Itt van egy vízi lejáró és egy átjáró, ez utóbbin át egy másik terembe juthatunk. Az itteni ládákat egyenként húzzuk el az útból, és máris újabb két irányba mehetünk tovább. Induljunk el a felfelé vezető lépcsőn, és a hajó nagytermébe jutunk, ahol az egyik sarokban a szilánkoknál ereszkedjünk le, és vegyük fel a kulcsot. Menjünk vissza a lefelé vezető lépcsőhöz és nyissuk ki a kulccsal az itteni ajtót. Használjuk a kapcsolót, majd a frissen kinyílt ajtónál levő kapcsolóval nyissuk ki a nagyterem galériájának egyik ajtaját. Ezután ugorjunk fel a nagyterem galériájára. Itt oldalazzunk el a galéria túlsó végére, ahol egy áramkör-megszakítót találunk. Folytassuk utunkat a galéria ajtaján át. Egy folyosóra érünk, ahol a második tekerős ajtón menjünk be és essünk le. Itt toljuk az alsó ládát a kapcsoló alá, és azt húzzuk meg. A következő ládát is húzzuk ki, hogy fel tudjunk jutni a felső ajtóhoz. A fenti folyosón fussunk végig, amíg egy újabb ládához nem érünk. Ezt húzzuk el (mögötte kulcsot találunk), és toljuk a kapcsoló alá, ami nyitja a visszavezető ajtót. Használjuk a kulcsot a záron és menjünk be. A különálló ládát toljuk a ládasor végéhez. Ezután a fenti ládát húzzuk ki a szélre, majd a mögötte levő ládát toljuk be. Egy újabb terem és egy újabb folyosó nyílik meg előttünk, amin menjünk tovább, kikerülve a hordókat. A folyosó végén egy termet találunk, és lent egy csónakot. Essünk le a vízbe, ahol húzzuk meg a kart, gyorsan kapaszkodjunk vissza, másszunk fel a most kinyílt ajtó mögé és húzzuk meg az ottani kapcsolót (ez tartja véglegesen nyitva az ajtót). Most csússzunk le, és addig ugráljunk ide-oda, amíg be nem záródik alattunk a csapda. Fent egy újabb kapcsolót találunk, ami nyitja az előző teremből fent továbbvezető folyosó mögötti terem falát. Menjünk is oda, és bent egy újabb galériára érünk, ahol a kapcsolót megnyomva a lenyíló padlórésznél leeshetünk. Vegyük fel a második megszakítót, gyorsan nyomjuk meg a falon a lenti gombot (kiszivattyúzódik a víz a csónakos teremből) és másszunk vissza a lenyíló csapóajtón. Menjünk vissza a csónakhoz, ahol most már ki tudjuk nyitni a lenti tekerős ajtót. Bent menjünk tovább, másszunk fel, és fussunk el az elágazás mellett. Essünk le a folyosó végén, ahol egy kapcsoló van, amit nyomjunk meg. Másszunk vissza az elágazásig és ott kanyarodjunk be. Az újabb elágazásnál megint kanyarodjunk jobbra, és visszaérünk az egyik lenti terembe. Nyomjuk meg azt a kapcsolót, amelyik az itteni kulcsos ajtó


4


5

7. – 40 fantom

Kősárkány: A leeső padlós teremben kerüljük ki a padlót, és máris felvehetjük.

Jádesárkány: Ha a tűzsoros terembe érkezünk, húzzuk meg a rögtön balra található kapcsolót, és rohanjunk a kinyíló ajtóhoz, mert az időzített. Ha nem csukódik be, mire odaérünk, miénk a szobor.

Aranysárkány: A sokkapcsolós függőleges vízifolyosó alján hever.

8. – A Maria Doria roncsa

Kősárkány: A kezdőteremnél, az ágyak mögött kapaszkodhatunk fel egy titkos folyosóra.

Jádesárkány: A leguruló hordók mögött, újabb hordókat kikerülgetve juthatunk el a szoborhoz.

Aranysárkány: A hajóablakos terem csapóajtóján át kiúszva a tenger fenekéről szedhetjük fel.

9. – A szállások

Kősárkány: A nagyterem utolsó oszlopától jobbra kell egy hosszú-kapaszkodósat ugrani.

Aranysárkány: A vízvezetékes teremből kivezető fenti folyosó egyik elágazásában van, de csak kis kerülővel, fentről tudunk hozzájutni.

Jádesárkány: A mozgópadlós vízi lejáróból vezet az út a sárkányhoz, a víz alá.

mögött volt, mire bezáródik egy korábban kinyitott ajtó. Ezután másszunk vissza arra a helyre, amelyik az előző csapóajtót nyitotta, és ahonnan most már el tudjuk érni a harmadik megszakítót is. Ezután keveredjünk vissza a kezdeti terembe, ahol vegyünk egy mély levegőt és merüljünk alá a vízbe. Ússzunk le, húzzuk meg a kart, majd kapaszkodjunk ki. Az égő tüzeknél használjuk a megszakítókat, és a ládáról felkapaszkodva másszunk fel. Itt húzzuk meg a kapcsolót, ami ledobja az előző teremben függő hatalmas konténereket. Most már a konténereken át tudunk ugrálni a terem túlsó végében levő fenti folyosóra, ahol ugorjunk le a vízbe. Ússzunk ki a szárazra, ahol egy folyosó után újabb fürdőzés vár bennünket. Egy terembe jutunk, ahol újabb hajóablakok mellett egy tekerős ajtót is találunk, amit kinyitva egy kapcsolóra lelünk. Ez nyitja a másik ajtót, ami mögött egy ládát betolva újabb kapcsolót húzhatunk meg. Ez a csapóajtót nyitja, ahonnan leúszva szedjük össze a kulcsot, majd a teremben a kulcsos ajtót nyissuk ki. A mögötte lévő kapcsolót húzzuk meg, majd a kinti ládát toljuk oda ahhoz a kapcsolóhoz, amit


6

eddig nem értünk el. A kapcsoló egy csapóajtót nyit, ami visszavezet az üvegszilánkos terembe. Itt vegyük fel az M16-ot, csobbanjunk, majd a hordóknál levezető alagúton át hagyjuk el a pályát.

9. – A szállások

franciakulcsos és fegyveres rosszfiúk, búvárok, cápák, barrakudák és egy tengeri kígyó

Ússzunk a karhoz, húzzuk meg, majd a csapóajtónál másszunk ki. Menjünk tovább a következő terembe *(6)*, majd a terem másik oldalán levő folyosón folytassuk utunkat, és a végén essünk le. A hordós alagút után újabb terem jön, ahol a lejtő tetejéről ugorva megkapaszkodhatunk az égő tüzek fölött, és átoldalazhatunk a terem másik végébe. Az itteni kapcsoló kioltja a tüzeket, a fenti kisteremből pedig egy létra vezet tovább felfelé. Másszunk fel rajta és húzzuk meg a kapcsolót, mire a nagyteremben megváltozik az oszlopok állása. A padlón levő lyukon keresztül essünk vissza a nagyterembe, és az oszlopokon végigugrálva jussunk el a terem túlsó végébe, ahol a szemközt egy folyosó vezet tovább. Egy láda akad az utunkba, amit toljunk amíg lehet, majd egy második, amit szintén toljunk be. Essünk le, és az itteni kapcsolóval állítsuk vissza az oszlopok állását. Másszunk vissza, majd az oszlopokon ugráljunk vissza az utolsónál levő kapcsolóhoz, ami elárasztja vízzel azt a szobát, ahol a tüzek égtek. Menjünk is oda, és ússzunk be. Most már meg tudjuk húzni a fali kart, mire kinyílik az addig zárt ajtó, amin beúszhatunk. Menjünk fel levegőért, mert ezután gyorsan kell cselekedni: Ússzunk be a víz alatti keskeny nyílásba, majd az itt található kapcsolót közelítsük meg BAL felől (ellenkező esetben egy óriás tengeri kélgyó *(7)* vacsija leszünk), húzzuk meg és tűzzünk vissza az éppen most kinyílt csapóajtóhoz,


7

ahol kapaszkodjunk ki. A rámpa egyik végén levő kapcsolóval nyissuk ki a rámpa másik végén levő ajtót, majd menjünk be. Bent húzzuk meg mindkét kapcsolót, (felcsapódnak a lenti deszkák), rögtön utána fentről nekifutásból ugorjunk a felnyílt deszkákra, s kapjuk el a szélét. Most gyorsan kapaszkodjunk végig rajtuk a sarki oszlopig, ahol a kapcsoló lenyitja az előző terem egyik csapóajtóját. Menjünk hát vissza, és a csapóajtó alatt trükközve (a fenti platformmal szemközti lejtőről előreugorva kapjuk el a platform szélét) jussunk fel. Fent rohangáljunk végig a vezetékeken és a ládát húzzuk meg, ugorjunk mögéje, majd lelógva kapaszkodjunk át a következő benyílóba. Onnan már fel tudunk ugrani egy szemközti folyosóba. Itt a terem túlsó végén nyíló fenti folyosóra átugorva távozzunk. Fussunk tovább, és hamarosan egy lejtőhöz érünk. Ezen ugorjunk egyet, majd a medence mozgópadlójára taposssunk rá. A medencéből a túlsó oldalon kikecmeregve folytassuk az utat. Két oszlop között van egy mozgó padlórész, amire csak egyszer lehet ráugrani. Ezt a következőképpen csináljuk: ugorjunk be az oszlopok közé a padlórészre, rögtön utána ugorjunk egy hátraszaltót, majd azonnal elrugaszkodva kapaszkodjunk előre. Ezután oldalazzunk jobbra, és máris átjutunk a terem túlsó végébe. Essünk le a fali lyukon, és a következő teremben fussunk tovább és húzzuk ki a folyosóvégi ládát, majd ugorjunk le az erkélyről. Pottyanjunk le a terem túlsó végén levő kis gödörbe, ahol a láda mögött egy kulcsra lelünk. Menjünk vissza a lépcsőhöz, ami mellett az előbb olyan felelőtlenül elszaladtunk. Menjünk fel rajta, és a kulccsal nyissuk ki a záras ajtót. Menjünk be, ugorjunk fel a színházból fent továbbvezető folyosóra, és használjuk a kapcsolót, ami elhúzza a függönyt. Fussunk be a függöny mögé, ott húzzuk el a ládát, ugorjunk fel rá, és kapaszkodjunk fel . Ugorjuk át a gödröt, és húzzuk meg a kapcsolót. Ez elárasztja az előteret vízzel, ahonnan felkapaszkodva elhagyhatjuk a pályát.

10. – A tető

franciakulcsos és fegyveres rosszfiúk, búvárok, cápák, barrakudák

Fussunk jobbra kétszer, és vegyük fel a gránátvetőt. Menjünk vissza a starthelyre és a jobboldali ablakból ugorjunk bele a vízbe. Másszunk ki, majd körben felugrálva jussunk el a kulcsig. Ezután a lenti víz alatti alagúton át jussunk vissza a tetőkre, ahol forduljunk jobbra (balra le egy nagy propeller állja el az utat). Toljuk oda az első ládát a többihez, majd másszunk fel rá és a legfelsőt is toljuk be eggyel. Ezután a két legelsőt húzzuk magunk felé, és a második mögötti ajtót nyissuk ki az előbb felvett kulccsal. Mögötte rövid úszkálás után meghúzhatunk egy kapcsolót, ami a egy padlórész nyit valahol máshol. Ez a „valahol máshol" a ládákkal szembeni fenti csapóajtó alatt van, ahova bemászva egy kapcsolót használhatunk, ami kiszivattyúzza a vizet onnan, ahol az előbb úszkáltunk. Menjünk is vissza, és a lenti láda mögött folytassuk az utunkat, amíg újabb vízhez nem érünk. Lent a víz alatt a bal oldali alagúton folytassuk az úszást. A kis száraz részen rohanjunk tovább, amerre az alagút vezet, fussunk el egy baloldali elágazás mellett, amíg egy lyukhoz nem érünk. Ott gyógyítsuk fel magunkat maximumra, és leereszkedve a lyuk szélén essünk bele a csónakba. Itt vegyük fel a kabinkulcsot, és irány a víz. Némi cápavadászat után menjünk vissza az előző elágazáshoz, és fussunk balra. Hosszas kúszás-mászás után visszajutunk a tetőre. Itt kicsit fedezzük fel a tetőket, majd essünk két szinttel lejjebb a túlsó oldalon. Ha minden igaz, most lent a kezdőszintet látjuk, annak is azt a részét,

Titkos helyek – folytatás

10. – A tető

Kősárkány: A cápás tóban, a vízinövények között található.

Aranysárkány: A második fedélzeten az úszómedence egyik fala mögött van.

Jádesárkány: A legalsó fedélzetről lehet elérni, arról az oszlopról, amelyikről átugranánk a narancstetejű épületre.

11. – A tibeti előhegység

Kősárkány: Az első hómobil mögött van, egy rács előtt, egy magaslaton.

Jádesárkány: A nagyugratós sziklapárkány alatti szakadékból az egyik létra vezet fel ehhez a sárkányhoz.

Aranysárkány: A második motoros szánunkkal ha átmegyünk az egyik folyosó szakadékának a szélén, szálljunk le, és ereszkedjünk vissza a szakadékba, és

MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800
http://www.mixim.hu Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

Kiváló minőségű, megbízható R&M számítógépek, 1+2 év garanciával!



(ked)vező részletfizetési akció már magánszemélyeknek is!

R&M 6x86-166 MMX számítógép

Konfiguráció: IBM 6x86-166 MHz MMX CPU, 16MB EDO RAM, 1.44MB FDD, 1.7GB UDMA HDD, 1MB PCI SVGA videókártya, 14" színes SVGA monitor, mini toronyház, Win95 billentyűzet, egér

104.992,- Ft (131.240,- Ft bruttó)

vagy

39.372,- Ft (bruttó) kezdőrészlet+
8.893,- Ft (bruttó) 12 havi részlet

R&M Pentium 200 MMX számítógép

Konfiguráció: Intel Pentium 200 MHz MMX CPU, 32MB SDRAM, 1.44MB FDD, 2.1GB HDD, 2MB Tseng ET6100 PCI SVGA videókártya, 14" színes SVGA monitor, mini toronyház, Win95 billentyűzet, egér

145.992,- Ft (182.490,- Ft bruttó)

vagy

82.490,- Ft (bruttó) kezdőrészlet+
9.681,- Ft (bruttó) 12 havi részlet

GVC 15" színes SVGA monitor

47.600,- Ft (59.500,- Ft bruttó)

vagy

17.850,- Ft (bruttó) kezdőrészlet+
4.032,- Ft (bruttó) 12 havi részlet

GVC 17" színes SVGA monitor

94.000,- Ft (117.500,- Ft bruttó)

vagy

32.520,- Ft (bruttó) kezdőrészlet+
7.962,- Ft (bruttó) 12 havi részlet

Bővítési lehetőségek

24x CD ROM drive+16 bit hangkártya	15.992,-
Microsoft Win95 OEM magyar	16.992,-

Mustek-termékek

6000P A4, színes, 600 dpi scanner	22.900,-
12000P A4, színes, 1200 dpi scanner	36.800,-
1200 A4, színes, 1200 dpi SCSI scanner	57.900,-
VDC-200 digitális fényképezőgép	69.900,-

GVC faxmodemek

GVC 1133 belső, 33600 bps, MNP5	13.800,-
GVC 1133 külső, 33600 bps, MNP5	15.600,-
GVC 1156 belső, 56000 bps, MNP5	21.900,-
GVC 1133VF PCMCIA, 33600 bps	22.780,-

Számítástechnikai alkatrészek és kiegészítők, multimédia-, játék és video CD ROM-ok teljes választéka!
Kérje részletes árlistánkat üzleteinkben vagy keresse az Interneten: http://www.mixim.hu!

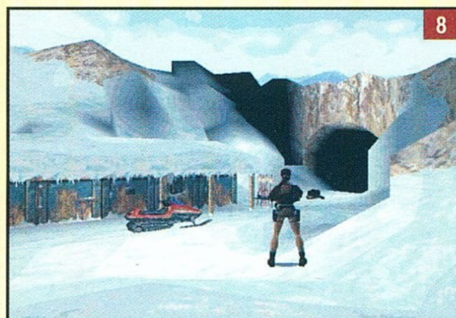
ahol felvettük a gránátvetőt. Itt nekifutásból ugorjunk át a lejtős tetejű oszlopra, ahonnan újabb ugrással felkapaszkodhatunk a következő oszlopra. Ennek a legmagasabb részéről ugorva átjuthatunk a szemközti narancsszínű tetőre. Fussunk a tető túlsó szélére, ahol csimpaszkodjunk le és egy kis esés után kapaszkodjunk meg az eggyel lejjebbi résben. Oldalazzunk el a balra, ahonnan már átugorhatunk a túlsó sziklákra. Rohanjunk tovább, majd a kis kiszögelléseken ugráljunk feljebb, és fussunk tovább a tetőkig. Itt ugorjunk át a tetőre, majd megint ugorjunk tovább, és essünk le a csapóajtón. Egy kinyíló ajtó fogad, de mielőtt itt bemennénk, aktiváljuk a láda mögötti kapcsolót, mire a felső szinten kinyílik egy ajtó. Jussunk vissza a felső fedélzetre, ahol menjünk be a kapcsolóval kinyitott ajtón, majd az itteni ajtót nyissuk ki a kabinkulccsal. Odabent két sor mozgópadló van. Fussunk végig CSAK az egyik soron, a terem túlsó végében nyomjuk meg a kapcsolót (újabb ajtó nyílik a fedélzeten), majd a másik sor padlón jöjjünk vissza. A frissen kinyílt ajtón menjünk be, és másszunk egyre feljebb, majd ugorjunk be a barlangba, ahol hosszas mászkálás után a raktárkulcsot szerezhetjük meg. Nyissuk ki a raktárt (a lenti narancssárga épület mellett van) és bentről vegyük fel a Seraph-ot.

Lara egy búvárpalackkal fellebeg a vízből, és elköt egy repülőgépet, amivel Tibetnek veszi az irányt, mert a Seraph kapuja egy itteni kolostorban található. Nem messze a kolostortól a gépből kifogy a kerozin, és Lara Jackie Chan-t és James Bondot megszégyenítve az utolsó pillanatban tud csak megmenekülni a lezuhanó repülőből (hogy a gép miért robban fel, amikor nem volt benne üzemanyag, azt talán hagyjuk...). Croft kisasszony így gyalogosan folytatja útját.

11. – A tibeti előhegyég

fegyveres és motorszános gazfickók, sasok

Fussunk tovább, átugorgatva a leguruló hógolyókat. Egy kiszögellésre jutunk, ahonnan ugorjunk át a jégfalon és rögtön ugorjunk tovább, megkapaszkodva a szemközti falon. Oldalazzunk jobbra, és folytassuk az utat a szakadékig. Forduljunk meg és kapaszkodva essünk le. A barlangban menjünk tovább, és a jégcsapok kicselezése után ugrándozzunk fel a sziklákon, majd a lefelé vezető alagúton folytassuk az utat. A kis tavacskát után ugráljunk mindig feljebb és feljebb, amíg fel nem érünk a kunyhóhoz és a hómobilhoz *(8)*. A motoros szánon vágtassunk be a barlangba, és egy a teremben a sok a hóhányáson és ugratón át ugrassunk végig a hómobillal, egészen addig, amíg már csak az utolsó ugratósor van hátra (itt egy kőfal állja el az utat). Ekkor kapaszkodjunk fel a kőfal melletti nyílásba, és húzzuk el az útból a kőfalat. Most már be tudunk ugratni a szánnal. Ugrassuk át a szakadékot, majd az elágazásnál forduljunk jobbra. Egy zsákutcába érünk,


8

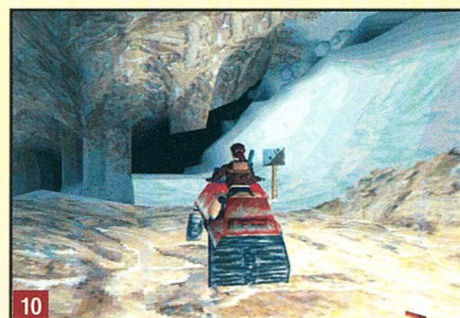
ahol kapaszkodjunk fel a létrán, nyomjuk meg a fenti kapcsolót és motorozzunk vissza az előző elágazáshoz, ahol kinyílt az ajtó. Utazzunk tovább, a sziklapárkánynál ugrassunk *(9)*, és a következő teremben a szakadék szélén a lehető leggyorsabban menjünk végig, nehogy a leguruló hógolyók agyonnyomjanak bennünket. Most szálljunk le a szánról, és a kapcsolóval nyissuk ki az ajtót. Ezután menjünk vissza a terembe, és ahol a hógolyók legurultak, ugorjunk a megmászható falra. Ereszkedjünk le, és vegyük fel a kulcsot. Egy jégfal, majd néhány lezuhanó jégcsap után a nagy ugratós helyszínre érkezünk, ahonnan menjünk vissza a hómobilhoz. Motorozzunk tovább, és egy újabb hatalmas barlangba érünk, ahol a bejárat mellett használjuk az előbb felvett kulcsot. Felcsapódik egy híd, aminek segítségével most már körbe fel tudunk motorozni az Omlásveszély tábláig *(10)*. A hógolyók alatt maximális sebességgel motorozzunk végig, majd tovább, ugrassunk (közben halljuk, ahogy a hátunk mögött leomlik a sok hó és jég), és jussunk vissza a barlangba. Most felvehetjük a kunyhó kulcsát. Ekkor rögtön megjelenik egy hómobilos csóka, akit lőjünk le, de a saját szánunkon folytassuk tovább az utat (az nagyobbat bír ugrani). Menjünk vissza a kunyhóhoz és nyissuk ki. Húzzuk meg az itteni kapcsolót, mire kinyílik a kinti rács, ahova menjünk be. Hamarosan egy hullajelölttől újabb szánhoz jutunk, ami már lőni is tud. Ezzel szenvedjük át magunkat a következő szakadék szélén, majd motorozzunk tovább. Az újabb teremben keressük meg a mozdítható követ, nyomjuk be, majd menjünk be mögé. Szánkázzunk tovább és a mélység széléről ugrassunk bele a lenti vízbe és másszunk ki. Az itteni alagúton hagyjuk el a pályát.

12. – A Barkhang kolostor

fegyveres gazfickók, sasok, varjak, szerzetesek, papok

A harc eredményét várjunk meg *(11)* és a túlélő rosszfiúkat öljük le. A szerzeteseket ne bántsuk, mert ők sem bántanak minket, ellenben Bartoli embereit ők is utálják. Ezen a pályán tehát lehet „buliztatni" a két csapatot, hadd intézzék el egymáson a


9


10

piszkos munkát... A kolostorral szemközti fal létráján másszunk fel, majd ugráljunk egyre feljebb, egy sziklaperemre. Itt másszunk a sziklagerinc túlsó oldalára, csimpaszkodjunk le, oldalazzunk el a kolostorig, és az ablakon át jussunk be. Rohanjunk végig a folyosón és forduljunk balra, mert egyenesen előre egy zárt deszkaajtóba ütköznénk. Forduljunk megint balra és másszunk fel. A nagyterem galériájára ju-

Titkos helyek – folytatás

odalent némi hógolyó-akrobatika után megkaparinthatjuk a szobrot.

12. – A Barkhang kolostor

Aranysárkány: A szobor mögött található.

Kősárkány: A vízzel elöntött szobában van, a víz alatt.

Jádesárkány: A tűz-súly-kerék csapdák mögött, az utolsó keréknél a folyosón van néhány kisebb beugró, amiken el lehet jutni a folyosó végére, ahol befordulva és két szelőajtón átugorva felvehetjük a szobrot.

13. – Talion katakombái

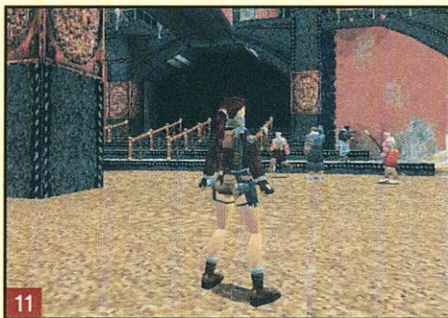
Kősárkány: Rögtön a lépcső utáni teremben vehetjük fel, ha a fali repedésen végigkapaszkodunk, és bemászunk egy kis terembe.

Jádesárkány: A függőhíd utáni tavas résznél van elrejtve egy létra, azon kell felmenni.

Aranysárkány: A lépőkővel nyíló bal oldali szobában fel lehet mászni a falra.

14. – A Jégpalota

Aranysárkány: Az első teremben a keskeny yetiketrecben van egy mozgatható fal, ami mögött egy láthatatlan híd vezet a szoborig.



11

tunk, ahol miénk lehet a teremkulcs. Továbbmenve kerülgessük a golyókat, és menjünk fel, amíg egy medencéhez nem érünk, ahova ugorjunk be. A középső lyukat elkerülve keressük meg az egyik falban a víz alatti alagutat, amin át egy újabb vizes alagútba pottyanhatunk. Itt fussunk át az ajtók között, majd másszunk fel a létrán és a sötét teremben vegyünk fel egy imakereket. Ezután – mivel a tüzek meggyulladnak–, a teremnek azon az oldalán ugráljunk vissza, ahol a kereket felvettük. Vissza az előző terembe, ahonnan a ládák mögötti létra visszavezet a nagyterembe. Menjünk vissza oda, ahol először bemásztunk a kolostorba és menjünk a kulcsos duplaajtóhoz. Nyissuk ki a teremkulccsal és bejutunk a nagyterembe. Rohanjunk be a legelső jobboldali ajtón, és jussunk el a pengékig. A legelsőt ugorjuk át, forduljunk balra, és vegyük fel a deszkaajtó kulcsát. Térjünk vissza a deszkaajtóhoz, ami mögött megleljük a tetőfeljáró kulcsát. A tetőfeljáró a guruló körpengéknél van, menjünk hát oda és nyissuk ki. Fent az aranyszobrok mögött van a kapcsoló, ami ideiglenesen szünetelteti a tüzeket. Nyomjuk meg és ugrándozzunk végig a folyosón, mielőtt a tüzek meggyulladnának. Térjünk be balra, nyomjuk le a kapcsolót, ami nyitja a csapóajtókat, majd essünk le a csapóajtókon át. Odalent az üvegablakok mögött felvehetünk két drágakövet, majd húzzuk meg a kapcsolót és menjünk tovább fel, amíg újabb aranyszobrokhoz nem érünk. Az itteni nyíláson használjuk az egyik drágakövet, majd a kinyíló sziklaajtó mögött húzzuk el a ládát, és már is miénk a második imakerék. Ezután a nagyterembe, a második jobboldali nyílásba menjünk, ahol a létrán felmászva eljutunk a szobor tetejére, aminek kezein és fején hosszú ugrásokkal ugráljunk át a másik oldalra. Itt használjuk a másik drágakövet, ami a szobor alatti csapóajtót nyitja. Essünk le a szobor alatt, és némi futkorászás után egy vízzel elöntött teremnél a kapcsolóval nyissuk ki az ajtót, odabent pedig a ládát a víz útjába tolva szárítsuk ki a medencét. Essünk le, és a ládát eltolva vegyük fel a harmadik imakereket. Ezután a létrán másszunk ki a medencéből és menjünk be a szobor bal oldalán levő folyosón, egyenesen, amíg csak lehet. Itt egy igazán szemét rész jön: Először is fussunk a tűzhöz és gyorsan essünk le, a himbálódzó súlyokkal egy ütemben, úgy, hogy ne kapjunk sok sebzést. A mini-alagút másik végén akkor kapaszkodjunk fel, amikor odafent a guruló körpenge éppen balra tart, majd az eddigi mozgássorozatot még egyszer ismételjük meg. Most felvehetjük a nagyterem csapóajtójának a kulcsát, és az itteni folyosón át pedig visszamehetünk a nagyterembe. A csapóajtót nyissuk ki és essünk le. Egy kapcsolót találunk, amivel kinyithatjuk a nagyterembe visszavezető duplaajtót. Ezután a sziklák között keressük meg a benyílót, ami mögött létra vezet felfele. Odafenn *(12)* egy hídon át egy épülethez jutunk, aminek tetejére a környező sziklapárkányokon felugrálhatunk. A tetőről essünk be, vegyük fel a negyedik imakereket és nyissuk ki az ajtót, majd menjünk vissza a nagyterembe. Most menjünk oda, ahol a sok egymásra rakott láda van a szobor baloldali folyosójának első benyílójában, és rohanjunk tovább az itteni folyosón. A csapóajtó le fog nyílni alattunk, ezért ugorjunk, ha odaérünk és a létrában megkapaszkodva másszunk fel, majd menjünk tovább, fel a lépcsőn, és az



12

üvegablaknál essünk le. Az itteni kapcsoló nyitja a visszavezető ajtót, de előbb másszunk fel az egymást követő létrákon. A fenti ötödik imakerék megszerzése után menjünk vissza a szobor jobb oldalán levő folyosóra, ami egy imaterembe vezet, ahol helyezzük a hiányokra az imakerekeket. Kinyílik az itteni ajtó, odabent pedig újabb ajtó fogad, amin a Seraph-ot használva kijutunk a pályáról.

13. – Talion katakombái

párducok, yetik, ragadozóhalak, fegyveres rosszfiúk

A lépcsők utáni teremben menjünk a létrán le, az ottani kapcsolóval nyissuk ki a fenti ajtót, ahova másszunk vissza, és menjünk be rajta. Itt irány a ketrec, és amikor a hógolyók elindulnak, ugorjunk az eggyel lejjebbi párkányra. Innen a leeső padlókon át kapaszkodjunk a létrába, amin másszunk fel, dobjunk egy hátast és húzzuk meg a kart. A ketrec alól vegyük fel a maszkot. A medence ajtaja időközben kinyílt, menjünk hát le oda. Újabb hógolyó-kerülgetés után egy L-alakú terembe jutunk, ahol irány a falban levő repedés. Itt másszunk fel a gleccserrel szemközti sziklákra, ahol egy elrejtett kis tóban még egy maszkra lelhetünk. Menjünk vissza az L-terem létrájához és az ottani ajtót nyissuk ki a maszkkal, majd menjünk be. A fenti kapcsolót húzzuk meg, öldököljünk, majd toljuk a fenti dobozt az egyik rács alá, menjünk be rácsok mögé és húzzuk meg a kapcsolót. Keverjünk vissza a fali repedéshez, ahol most kinyílt az ajtó, és odabent hógolyókat elkerülve fussunk tovább. A hídon és a létrán át jussunk el a tóba. Itt keressük meg a duplaajtót, a vele szemközti oszlopról ugorjunk a létrára és másszunk fel rajta. Fent dobjunk egy hátast, húzzuk meg a kapcsolót és menjünk be a duplaajtón. Az ajtó mögött újabb kapcsoló van, ami nyitja az L-terem duplaajtaját, ahova menjünk is be. Ugorjuk át a lyukat, csapjuk be a hógolyókat és menjünk be oda, ahol az egyik golyó átszakította a falat. Itt lépjünk a lépőkőre, és gyorsan menjünk be a kinyíló bal oldali ajtón. A tüskéken átsétálva menjünk ki a bejárati ajtó melletti ajtón, majd ugorjunk ki az oldalsó benyílóba. Innen ereszkedjünk rá a lenti hógolyó melletti lépőkőre, azonnal másszunk vissza, és rohanva ugorjunk be a tüskés terembe, ahol a remélhetőleg még nyitott kijárati ajtón át rá tudunk ugrani a létrára és leereszkedve távozhatunk.

14. – A Jégpalota

yetik, tigrisek, fegyveres rosszfiúk és a pálya végén egy Talion-őr

Lőjük meg a harangot, és menjünk be. A teremben három yeti raboskodik, és van itt még néhány ugródeszka is, melyekre ha rálépünk, nagyot dobnak rajtunk (és a játékon is...). Használjuk először az első kicsit, és amikor fent vagyunk, lőjünk bele a fenti harangba, mire a lenti két rács közül az egyik kinyílik. Ezután dobassunk fel magunkat a nagy dobbantóval, és fent húzzuk meg a kapcsolót. A yetik lelövése után a legkeskenyebb ketrecben menjünk tovább, fel a lépcsőn. Húzzuk le az itteni kapcsolót, mire lecsapódik egy perem. Menjünk le a perem alá, ahol újabb dobbantó segítségével fellőhetjük magunkat. A levegőben lőjük meg a harangot, mire a másik rács is felemelkedik, és most már be tudunk men-



13

Kősárkány: Miután a pálya első tigrisét megöljük (a dobbantók után) forduljunk jobbra, és ott lesz egy sötét hely, ahol egy fáklyával észrevehetjük a sárkányt.

Jádesárkány: A gongos teremben van egy levezető létra, ami egy kapcsolóhoz vezet. Ezt működtetve kinyilik a gongos terem egyik kicsi ajtaja. Itt van a sárkány elrejtve.

ni a rácsok mögé. Újabb dobbantóra lelünk, mely egy zárt ajtóhoz és két ellentétes lejtőhöz dob fel minket. A lejtőkre kapaszkodjunk fel, és oda-vissza ugráljunk fegyverrel a kézben, amíg az itteni harangot nem sikerül meglőni. Az ajtó kinyílik, és a mögötte levő létrán tovább tudunk menni. Fussunk tovább a sziklák közé, ahol keressük meg a maszkot, és térjünk vissza, majd keressük meg a nyitott ajtót. Menjünk be, és essünk egyre lejjebb, míg egy szobához nem érünk, ahol ereszkedjünk le a legutolsó lyukba (fáklyával ellenőrizzük, hogy nem esünk-e rossz helyre). Másszunk fel az erkélyre, ahol használjuk a maszkot, mire kinyílik az erkély mellett nyíló ajtó, amin menjünk be. Itt a hídon át jussunk el a kapcsolóig, amit meghúzva az örökmécses megolvasztja a tó jegét *(13)*. Ússzunk be a jég alá, ahol vegyük fel a gongütőt, majd továbbúszva a barlangban kecmeregjünk ki. Menjünk a jobboldali alagúton, ahol immár nyitva áll az ajtó a Jégpalotába. Menjünk be, kerülgessük ki a hógolyókat, majd a következő szobákban a peremeken és a jégfalon kapaszkodva jussunk fel a következő terem bejáratához, ahol a gong van. Üssük meg az ütővel a gongot, csússzunk le, majd a gong alatt vegyük fel a Taliont. A Talion őre bukkan erre fel, ez a sasfejű, saslábú, csupa izom teremtmény, akit öljünk meg (gránáttal próbálkozzunk). Ha sikerül, máris jön a következő pálya.

Megvan hát a Talion, mely a Nagy Falnál levő kaput nyitja, amit az első pályán már láttunk. Lara nem teketóriázik sokat, elköt a Bartoli-táborból egy dzsipet, lerázza az üldözőket, és egyenesen a falhoz hajt, ahol a Talionnal kinyitja az ajtót, és belép a szentélybe.

15. – Xian temploma

halak, tigrisek, pókok, sasok, óriáspókok

Mindegy, mit csinálunk, csúszás lesz a vége, és egy tóban fogunk kikötni *(14)*. Másszunk ki a Xian templom bejáratánál, és a templom melletti dobbantóról ugorjunk fel a tetőre. Itt nyissuk ki az előző barlang létrája feletti ajtót, majd menjünk vissza, fel a létrán. Egy soklétrás terembe érkezünk, ahol haladjunk végig a létrákon, és jussunk ki a teremből. Egy tüskés terembe érkezünk, ahol kapaszkodjunk el jobbra fel, amíg csak lehet, majd dobjunk egy hátast, és rögtön ugorjunk előre, így feljuthatunk a létra tetejére. Fussunk végig a leomló hídon, a végén essünk le, majd a lejtő végén egy kanyarodó ugrást hajtsunk végre, hogy elkerüljük a tüskéket. Némi felkapaszkodás után húzzuk meg a kapcsolót, ami a templom bejáratat nyitja. Menjünk be a templomba. A főteremben az agyaghadsereg található négy kardos szobor társaságában. Az itteni alagútból eljuthatunk egy terembe, ahol a lejtőkön végigugrálva, majd az oszlopokon felkapaszkodva és átugrálva eljuthatunk egy csapóajtóhoz, mely beszakad alattunk. Egy kis terembe esünk, ahol húzzuk meg a kapcsolót és rohanjunk be a nyíló ajtón. Bent miután kicseleztük a golyókat, egy sötét terembe érünk, ahol a kapcsolót lehúzva bemehetünk a nyíló ajtón és leereszkedhetünk a létrán, elkerülve a pengéket. A következő csapdánál fussunk be a kerekek között, és a főterem tetejére érünk. Itt fussunk a kapcsolóhoz, nyomjuk meg, majd ugráljunk el a hátunk mögött levő ajtóig, ami kinyílt, de csak egy rövid időre. Az ajtó mögött értelemszerűen kerülgessük ki a súlyokat, majd a gyorsan nyomjuk meg a jobb, majd a bal oldali kapcsolót (felcsapódik a rács és kinyílik az ajtó). Ezután rohanjunk át a folyosón, végig a leomló padlón, és amikor elindul a golyó, ugorjunk vissza, megkapaszkodva. Ezután menjünk be a terembe és a Sárkánypecsétet vegyük fel a szobortól. Ugorjunk a párkányra, és a szobor mögötti szobában húzzuk meg a kapcsolót, mire kiemelkedik néhány oszlop. Ereszkedjünk le a sárkányfej jobb oldalán, lent ugráljunk végig a deszkákon, majd ugorjunk az alacsony lejtős oszlopra, onnan pedig


14


15

egy dobbantással a következőre. Ugráljunk végig az oszlopokon, majd a terem másik oldalán is, és jussunk el a sarki dobbantóhoz, Ezzel dobassuk fel magunkat a nagy-lejtőre, ahol egyre feljebb és feljebb ugrálva, a golyókat kicselezve jussunk el a fenti kijárathoz. Itt az elhúzható kő mögötti kapcsolóval nyissuk ki a csapóajtót, és essünk le. Innen egy kő elől menekülve visszajuthatunk az agyagszobros terembe, ahol az ajtón használjuk a Sárkánypecsétet és menjünk be. A gurulópengét kicselezve menjünk tovább, és egy sokkapcsolós szobába jutunk, ahol gyorsan húzzuk meg mindhárom kapcsolót és a nyíló ajtón menjünk be. Húzzuk meg a medencében levő kart, és ússzunk fel levegőért. Ezután ússzunk le az alagútba, a zsilipkapu melletti kart ne bántsuk, a következő alagútban lévőt viszont húzzuk meg. A nyíló ajtó mögötti újabb kar nyitja a medence alján lévő ajtót. Ezek után menjünk fel levegőért, majd ússzunk be az ajtón. Az itteni kart is húzzuk meg, és ússzunk fel a víz szintje feletti ajtóhoz, ami kinyílt. Menjünk be rajta, húzzuk meg az itteni kapcsolót, és essünk le a csapóajtón. Némi vízi száguldás után felvehetjük az aranykulcsot és visszajutunk a kezdőbarlangba, ahol ússzunk a létra melletti ajtóhoz, és nyissuk ki a kulccsal. Bent ússzunk le, majd jobbra, a kapcsolót húzzuk meg, és a nyíló ajtón menjünk vissza. Vegyünk levegőt, és ismét ússzunk le, ám ezúttal balra. Újabb barlangba kerülünk. A pókhálós barlangrendszerben jussunk el abba a terembe, ahol középen két oszlop van. Itt a terem oldalán levő kiszögelléseken felugrálhatunk, és eljuthatunk egy magaslathoz, ahonnan tovább-ugorva megszerezhetjük az ezüstkulcsot. Ezzel menjünk vissza a templom főbejáratához, és a maradék ajtót nyissuk ki. Bent haladjunk mindig csak tovább, és közben értelemszerűen kerülgessük a csapdákat, míg egy hídhoz nem érünk. A híd túloldalán nyomjuk meg a gombot, mire kinyílik egy ajtó. Menjünk ezután vissza oda, ahol a dobbantók voltak, és ugráljunk fel. Itt az ajtó, amit az előbb kinyitottunk. Bent jussunk el a létráig, annak a tetején fussunk az újabb létrához, majd megint fel, és keressük meg a kapcsolót, ami az egyik ablakot nyitja. Menjünk az ablakba, és onnan ugráljunk el a Főterem Kulcsáig. Ugráljunk oda hozzá *(15)*, vegyük fel, és csússzunk le a sárkányszobron. Lent használjuk a kulcsot a záron, mire fent felemelkedik egy rács. Menjünk megint fel az előbbi úton, és a frissen nyílt ablakhoz menjünk, ahol még egy sárkányszobor van. Ugráljunk megint körbe, és a már megszokott lejtőn dobbantós ugrással ugorjunk rá a szoborra. Itt vezet felfelé egy létra, amin felmászva egy penge csapkod. A penge előtt ugorjunk hátra, aztán rögtön ugorjunk még egyet, majd kapaszkodjunk az újabb létrába. Másszunk tovább egy újabb pengéig, és

Titkos helyek – folytatás

15. – Xian temploma

Aranysárkány: Amikor a pálya elején csúszunk le, és az első vízesés felé közeledünk, a levegőben forduljunk meg ugrás közben, hogy háttal csússzunk. A vízesés szélén kapaszkodjunk meg, és oldalazzunk el balra, ahol egy kis falifülke található.

Kősárkány: A soklétrás terem legalján, a legalsó létra mellől tudunk kapaszkodva eloldalazni egy újabb kis fülkéhez.

Jádesárkány: A sárkányfejes szobában a nagylejtőn is van elrejtve egy dobbantó. Azt használva megkapaszkodhatunk egy platformban, ahonnan átugorhatunk a szoborhoz.

ugorjunk egy hátast úgy, hogy a levegőben megfordulunk. Ezek után már kimászhatunk erről a szintről.

Lara elkésett. Már csak azt látja, hogy Bartoli a saját szívébe döfi a Xian tőrt, és összeesik. Ezután az emberei átviszik mozdulatlan testét egy másik szentélybe. Lara követi őket.

16. – A lebegő szigetek

repülő Xian őrök, lándzsás Xian őrök, nindzsák

Ugorjunk egyet nekifutásból az út legvégéről, és így egy olyan helyre jutunk, ahonnan beugorhatunk a korlátok mögé. Ott húzzuk meg a kapcsolót, majd keverjünk vissza a kezdőhelyre. Most ugorjunk a legközelebbi zöld lejtőre, és az alján kapaszkodjunk meg, és essünk le. Ugorjunk át a magányos platformra, ahol vegyük fel a pecsétet, és ugráljunk tovább a három szoborhoz. Itt van a csapóajtó, amit kinyitott az előbbi kapcsoló. Bentről vegyük fel az újabb pecsétet, majd essünk vissza. Ezután csimpaszkodjunk le a szobrok alatti szintre, ahol húzzuk meg a kapcsolót, és a kinyíló ajtótól kiindulva értelemszerűen ugráljunk végig a szigeteken, amíg egy nagy kapuhoz nem érünk. Itt használjuk mindkét pecsétet, mire az ajtó kinyílik és mi bemehetünk megnézni, mi is az a kétpecsétes titok, amit itt őriznek... Menjünk el balra, és a két golyót kicselezve pottyanjunk le az alsó szintre. Lent van egy lyuk, ahová húzódzkodjunk fel, amíg csak lehet. Visszajutunk oda, ahol az előbb a golyó volt, és most már át tudunk ugrani a szemközti párkányra, ahonnan átugorhatunk a jobbra lebegő magányos zöld szigetre. Itt a csörlőn csússzunk le és ugorjunk le az alsó hídra *(16)*. Menjünk be az épületbe, és miután a szobrokat eltakarítottuk az útból, húzzuk meg a kapcsolót (kinyílik az első csörlő végénél levő ajtó). Ezután egy második csörlő, majd létramászás következik fel, amíg csak lehet, fent egy hátraszaltó, némi csimpaszkodás és leeshetünk a legalsó szintre. Innen keverjünk el az első csörlőhöz, és használjuk, ám ezúttal ne engedjük el a hídnál. Lent kanyarodva ugorjunk vissza az előző terembe, ahol a kockát elmozgatva feljuthatunk a felső szintre. Húzzuk meg az itteni kapcsolót, ami egy kis hidat csinál az előző terem lávája fölé. Menjünk is a hídra, ahol a kapcsoló meghúzása azt eredményezi, hogy a fenti szintről elérhető nagy lávató közepén kinyílik egy csapóajtó. Másszunk hát vissza, és nekifutásból ugorjunk be a nyílásba. Bent ússzunk a kapcsolóhoz, húzzuk meg (kinyílik a csörlő feletti ajtó), majd ússzunk át a szűk vízi alagúton egy másik terembe. Itt húzzuk meg a kapcsolót, ami kikapcsolja a pengéket, és másszunk ki felfele: visszajutottunk a folyosóra. Innen ugorjunk ki a központi terembe, ahonnan ugorjunk vissza a csörlő fele, és a frissen kinyitott ajtónál kapaszkodjunk fel. Egy rácsot és egy tüskés termet találunk. Ugorjunk be a tüskés terembe, és kapaszkodjunk meg. Oldalazzunk, majd húzzuk meg a kapcsolót (ami a rácsot nyitja), és az alsó folyosóra


16

ugorva távozzunk innen. Megint visszajutottunk a folyosóra, ahonnan menjünk vissza a rácshoz, és ott menjünk be. Essünk le a terem közepén, lent húzzuk meg a kapcsolót, majd némi gyilkolászás után az összes szobrot változtassuk át és öljük le. Ezután húzzuk meg mindkét kapcsolót, majd menjünk ki a rácsnál, útközben újabb kapcsoló, és így visszajutunk a fenti terembe, ahol bemehetünk az előbb kinyitott ajtón. Másszunk fel a létrán, és a tetején csináljunk egy levegőben forduló ugrást, majd kapaszkodjunk meg a másik létrában. Ennek a tetején, a más színű létrarésznél ismételjük meg az előbbi mozdulatsort, és másszunk fel. Itt a kockáról indulva csörlőzzünk ki a pályáról.

+1. – A sárkányfészek

Xian őrök, nindzsák és sárkány

A teremben felváltva öljük meg a Xian őröket és húzzuk meg a kapcsolókat. Egy nagy, sötét terembe juthatunk, ahol egy sereg nindzsa kivégzése után az egyiknél megtalálhatjuk a pecsétet, ami az itteni ajtót nyitja. Menjünk is be rajta, és essünk le. A teremben Marco Bartelit látjuk, aki tőrrel a szívében fekszik hanyatt, majd hirtelen átváltozik sárkánnyá. Ne késlekedjünk, pusztítsuk el a bestét. (Néhány tipp: ha meggyulladunk, a medencében oltsuk el magunkat. A sárkány lassabban fordul, mint mi, ezzel lehet taktikázni. Használjuk ki a fedezékeket a sárkánnyal szemben.) Ha fekszik, gyorsan húzzuk ki a szívéből a tőrt *(17)*, majd rohanjunk ki, mielőtt ránk omlik az épület.

Lara kis híján felrobban a fal egy darabjával együtt, de aztán inkább mégis túléli a drága.

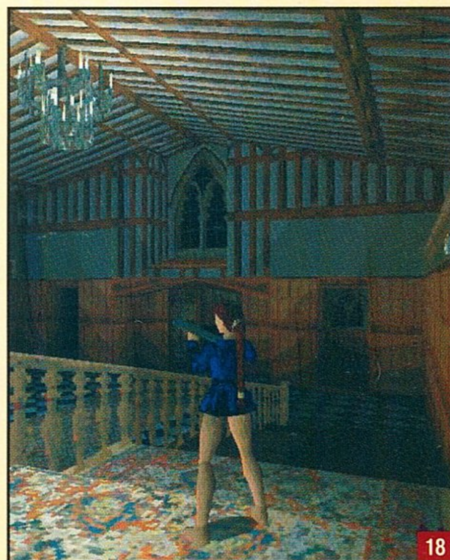
+2 – Otthon, édes otthon

baseballütős és fegyveres rosszfiúk, valamint dobermanok

Otthon éppen hálóingben szemlélgetjük a tőrt, amikor jelez a házi riasztó: megjött a Barteli-banda maradéka. Rohanjunk el jobbra, és a nálunk levő kulccsal nyissuk ki a fegyverszobát, ahol vegyük fel a cuccainkat. Öljük meg a házunkat megszálló


17

rosszfiúkat *(18)*, majd a kertben is mindenkit, utoljára a főnököt. Ezután azt látjuk, amint Lara beáll a zuhany alá, és éppen a hálóingét kezdi gombolgatni, amikor a kedves játékosra néz, és megszólal: „Nem gondolod, hogy már eleget láttál?" – azzal a shotgunnal a játékosra lő... Nos, ezzel a poénnal tényleg vége a Tomb Raider II-nek. Ha azokra a hajszálaimra és agysejtjeimre gondolok, melyek a játék során kitépődtek és elpusztultak, csak annyit tudok mondani, hogy Eidosnak legyen hála...

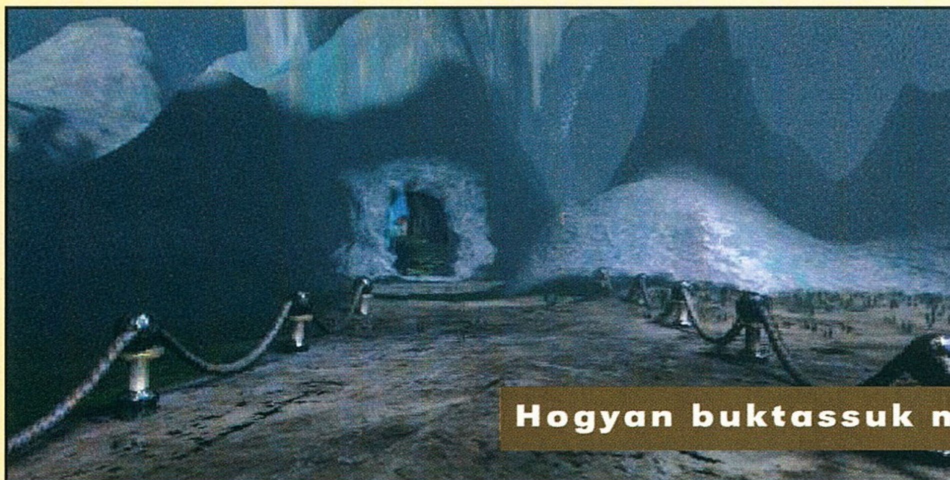

18

16. – A lebegő szigetek

Jádesárkány: Ahol felvesszük a második pecsétet, az egyik fától fel lehet ugrani a tetőre.

Kősárkány: A kétpecsétes ajtó mögötti hídról pillanthatjuk meg, és úgy juthatunk el oda, ha fáklyával a kezünkben a terem bejáratától balra levő első fa mögé ugrunk, és megtaláljuk az alagutat, ami elvisz hozzá.

Aranysárkány: A pálya végen, az utolsó csörlőnél ha a láva szélén levő jobboldali sziklákra ugrunk, eljuthatunk egy olyan helyre, ahonnan egy alsó szemközti alagútba tudunk beugrani. Ez az alagút vezet az utolsó szobrocskához.



Zork végigjátszás

Hogyan buktassuk meg a nagy inkvizítort?

Erdő Port Foozle mellett:
A játékot Port Foozle nevű kisvárostól nem messze, a Perma-suck porszívógyár képviselőjeként kezdjük. Az előttünk álló útjelző tábla tanulsága szerint balra Port Foozzle, jobbra pedig valami más található. Első lépésként induljunk el a város felé.

Port Foozle:
Miután beértünk a városba, a halasbolt mellett megtaláljuk a hangosbemondó hangerőszabályzóját. Csavarjuk egy kicsit feljebb (That's the spirit)! Most vizsgáljuk meg a hűtőládát! Mivel felhangosítottuk kedves Grand Inquisitorunk propaganda-szövegét, a halasbolt tulajdonosa nem hallja meg a riasztóberendezést. Kotorásszunk egy kicsit a ládában. Sajnos a halat nem, csak egy dobozos italt és a „rekeszt" vehetjük fel.

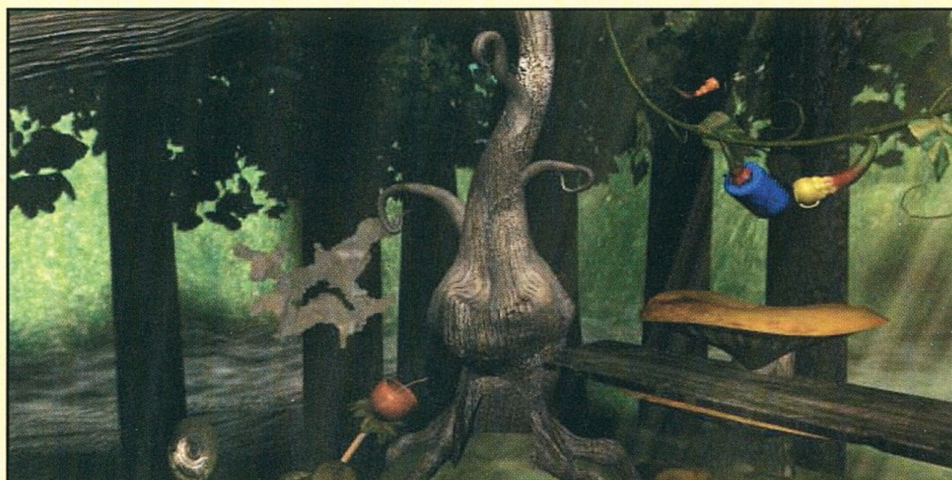
Menjünk ki a kikötőbe! A rekeszt akasszuk rá a kampóra és a karral engedjük be a vízbe. Miután a hal megijedt, nyissuk ki a ládát, vegyük fel a lámpát és látogassuk meg Antharia Jack boltját. Használjuk a lámpát az ajtón. Mikor Jack elmegy szerszámokat keresgélni, vegyünk el egy szivart. Mikor visszatér, kiengedi a Dungeon Mastert a lámpából és minden további nélkül kirúg minket a boltból.

Vizsgáljuk meg a szivart az inventoryban. Ha ráklikkelünk, meggyullad. Menjünk az utca végére és gyújtsuk meg a Grand Inquisitor babát a szivarral. Hogy ne ránk kenjék az egészet, ugorjunk be a hordóba. Miután Jacket letartóztatják, vegyük fel a lámpánkat.

Térjük vissza az erdőbe és a jelzőtáblánál folytassuk utunkat a másik irányba. Itt más dolgunk nincs is, mint felvenni a kötelet a „hirdetőtábla" mellől. Térjünk vissza a kereszteződéshez. Induljunk el az erdő felé. Használjuk a kötelet a kútnál és másszunk le rajta.

Kút:
Rövid intermezzo után megkapjuk varázskönyvünket Y'Gaeltől, a mágusnőtől. Vizsgáljuk meg a vödröt és vegyük fel a metro-tantuszt. Varázsoljunk egy *Rezrov* varázslatot az ajtóra, majd menjünk le a lépcsőn.

Kereszteződés:
Itt úgy látszik, gondoltak a hozzánk hasonlókra, mert a falon lévő vitrinben különféle „kalandozófelszerelést" helyeztek el. Nyissuk ki a vitrint, vegyük ki a kalapácsot, majd csukjuk be ismét a vitrin ajtaját. A kalapáccsal törjük ki az üvegét és most már felvehetjük a kardot és a térképet. Ha körbefordulunk, egy korong alakú tárgy tűnik

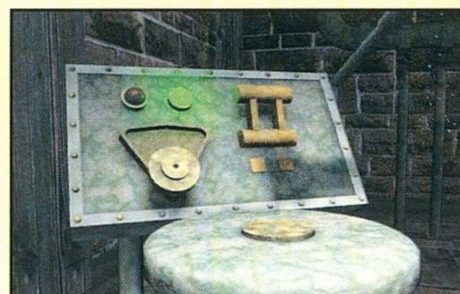


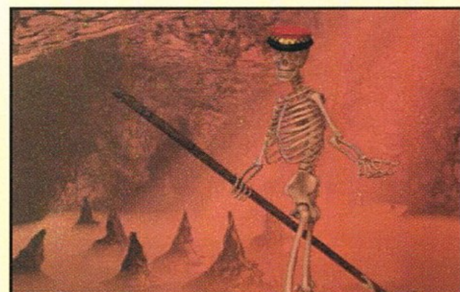
fel a földön. Vegyük fel. Most már kiderült, hogy mi is az a totemizálás. Sétáljunk el a kereszteződik és ott forduljunk balra. Nyissuk ki az ajtót és karddal vágjuk szét a növényzetet. Haladjunk tovább a kert felé.

A Dungeon Master kertje:
Nyissuk ki a pajtát, vegyük fel az ásót és a *Throck* varázslatot. Itt más dolgunk nincs is, forduljunk meg, menjünk vissza a kereszteződésig. Ott forduljunk balra, a zárt ajtón használjunk egy *Rezrov* varázslatot.

GUE Tech:
A bejutás egy csöppet nehézkes, mivel a mély szakadékon csak úgy tudunk átkelni, ha a jobb oldalon látható oszlopon összerakjuk a megfelelő képet. Felül legyen a vulkán teteje, alul pedig a híd, a középsőt már nem lesz olyan nehéz eltalálni.

A második oszlop sem sokkal nehezebb, csak az árnyékokra kell figyelni. A harmadik ellenben jóval húzósabb, de ha sikerül összeraknunk a képet, akkor a megjelenő ablakon keresztül bejuthatunk a GUE Tech belsejébe. Itt nem is időzünk sokat, forduljunk meg és hagyjuk el a helységet az ajtón keresztül. Menjük fel a lépcsőn és a földkupacot kapargassuk meg egy kicsit az ásónkkal. Nyereményünk egy *Kendall* varázslat. Menjük oda a teleport géphez, használjuk rajta a térképet és ugorjunk





vissza a kereszteződéshez. Miután visszatértunk, az út végén megtaláljuk a Nagy Földalatti Metro bejáratát. Dobjuk be a tantuszt és menjünk le a mozgólépcsőn.

Földalatti megálló:

A metro magától sajnos nem áll meg ezen a megállóhelyen (a többin sem), kénytelenek leszünk tenni valamit. Ha megnézzük a térképet a falon, nem sokra megyünk, de ha használjuk a *Kendall* varázslatot rajta, minden egyszerűbbé válik. Most már csak a célállomást kell kiválasztani és megy minden, mint a karikacsapás. Első megállónk legyen a 3. számú Gát (Flood Control Dam #3). Nyomjuk meg a megfelelő gombot álljunk a biztonsági sávra és várjuk meg a járművet.

3. számú gát

Sétájunk el az ablakig és lapozzunk bele a könyve. A *Golgatem* varázslat felvétele után fordítsuk figyelmünket az irányítópult felé. Ha kísérletezünk egy darabig a gombokkal, rájövünk, hogy nem lehet egyszerre az összes „ajtót" becsukni. Ha bármelyik zárt ajtón használjuk a *Rezrov* varázslatot, az kinyílik és megoldhatóvá válik a feladat: nincs is szebb, mint egy jó kis árvizet okozni. Végeztünk is, de előbb nézzünk körbe a megállóban. A fal egyik részén egy cső halad lefelé. Ha megvizsgáljuk, akkor az alján egy kis mohát fedezhetünk fel. Használjuk a *Throck* varázslatot a mohán. Miután megnőtt, a karddal szedhetünk egy kicsit magunknak. Utazzunk el metróval a Pokolba (Hades). (Nem a Kőbánya-Kispest megállóra gondoltam!)

Pokol megállóhely:

Gyalogoljunk el a csontvázig, olvassuk el a könyvét és vegyük fel a lottószelvényt (szegénynek már úgysincs rá szüksége). Ha a lottószelvényt megnézzük közelebbről, már játszhatunk is, itt nem kell a hétvégi sorsolást megvárni.

Mindenki próbálkozhat a feladvány megfejtésével, nekem kb. 20 perc kellett hozzá, de azok kedvéért, akik végképp elakadnának, itt a megoldás: fel, balra, fel, fel, balra, fel, balra, balra, le, balra, balra, le, balra, le, le, jobbra, le, le, jobbra, jobbra, fel, jobbra, fel, fel, balra, fel. Ha sikerült, akkor máris 500 zorkimddel leszünk gazdagabbak. Ha nem sikerülne, akkor az örök kárhozat vár ránk, de jobb ebbe bele sem gondolni. Menjünk át a kapun és az ott található teleporttal ugorjunk vissza a GUE Tech-hez.

GUE Tech:

Másszunk le a lépcsőn és az oszlopon lévő ablakon keresztül jussunk be az épületbe. Olvasgassuk végig a hirdetőtáblát. Sok segítséget kaphatunk a különböző rejtvényekkel kapcsolatban. Ha megkerüljük a szökőkutat, akkor a végtelen folyosó bejáratához érkezünk. Ez nekünk nem igazán jó, ezért nézzük meg a táblát az ajtó felett. Ha az *Igram* varázslatot használjuk az „Infinite" szón, akkor máris megvan a „véges" folyosónk. Most sétáljunk vissza az automatákhoz, a sok gép közül az egyik egy pénzváltó készülék. Használjuk itt az 500 zorkmid címletű bankjegyünket és vegyük fel az aprót. A zsák pénz be is kerül az csomagunkba, ráklikkelve előveszünk egy pénzdarabot. Használjuk a pénzt a jégkrém-automatánál (a pénzváltótól balra) és nyissuk ki a jobb szélső ajtót. Az így szerzett *Odibil* varázslat túl nedves még, de később jól fog jönni.

Most vizsgáluk meg a cukorautomatát (jobb oldali). Dobjunk be egy pénzdarabot és kérjünk Zork Rocks cukorkát (8-as gomb). Sajnos valami gond lehet az automatával, ezért installáljuk kiváló Permasuck márkájú porszívónkat a gépbe, majd kapcsoljuk is be. Sajnos úgy látszik, a Perma-suck nem éppen világmárka a porszívók között, de szerencsére a Zork Rocks cukorkát mégis sikerült felszippantania. Vegyük is fel (először persze távolítsuk el a fedelet).

Egyetlen gépet nem néztünk még meg, az italautomatát. Tegyük a Zork Rocks cukrot a kimeneti nyílásba, dobjunk be egy pénzdarabot és válasszunk egy kis Blam Classic-ot. Már láthatjuk is, hogy miért tiltották be ezt a fajta cukorkát: 45 másodperc múlva felrobban. (Ha esetleg hatástalanítani szeretnénk a robbanó-cukrot, engedjünk rá egy kicsi thaddium-mentes diétás Blamot.) A cukorral a kezünkben rohanjuk el a régen-még-végtelen-folyosóhoz.

Végtelen folyosó:

A folyosó végén megtaláljuk az öltözőszekrényeket. A középső sor második szekrényébe dobjuk be a cukrot és várjuk meg, amíg felrobban. Bejutottunk Dalboz szekrényébe, vegyük fel az azonosító kártyát és menjünk vissza a cukorautomatához. Dobjunk be egy pénzt és nyomjuk meg a 11-es gombot, ez kinyitja az alsó sorban a 3. szekrényt. Menjünk vissza a szekrényekhez és nézzük meg, mit is találunk. Olvassunk végig mindent és vegyük fel a Prozork tablettákat. Ha körbenézünk, egy zárt ajtót láthatunk, tegyük az azonosító kártyát az ajtó melletti nyílásba. Lépjünk be.

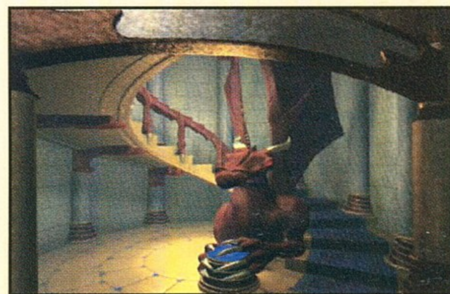
Varázs labor:

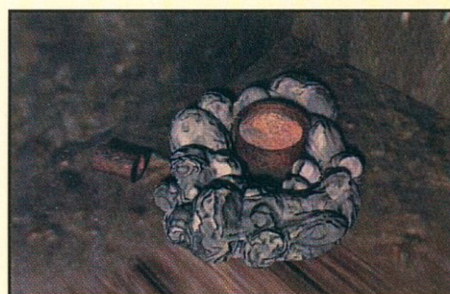
Sajnos, ez még nem maga a laboratórium, először meg kell még küzdenünk a láthatatlan, hatkezű őrrel. Legjobb védekezés a támadás: vágjuk el a hidat tartó kötelet a karddal. Mivel tönkretettük a hidat, használjuk a *Golgatem* varázslatot és már tovább is mehetünk.

A laboratórium jobb oldalán egy üres papírdarabot találunk, vegyük fel. Ebből fogunk egy új varázslatot készíteni. A következő sorrendben rakjuk be a különböző gépekbe a cetlit: Origination, Modification, Replication, Interpretation, Transmutasion. Ha mindezt megcsináltuk a szerencsétlen papírdarabbal, rakjuk be a szoba végén található Varázslat-ellenőrző (Spell Checker) gépbe. Nyereményünk egy *Beburtt.* Most vegyük elő az *Obidil* varázslatot, amit a jégkrémben találtunk és rakjuk be azt is a gépbe. Itt végeztünk is, gyalog vagy teleporttal jussunk vissza a Kereszteződéshez.









Kereszteződés:

Sétáljunk el az egyik út végén lévő fához. Ha a fánál az *Igram* varázslatot használjuk, észrevehetjük, hogy az egyik „virágába" egy papírtekercset rejtettek. Ne legyünk restek, alkalmazzuk a most elkészített *Beburtt* varázslatot a fán. Munkánk eredményeképpen felvehetjük a csodálatos *Zimdor* varázslatot. Ez a létező leghatalmasabb mágia, bármilyen alkoholtartalmú folyadék mennyiségét háromszorosára növeli. Óriási ereje miatt sajnos csak egyszer lehet alkalmazni. Használjuk is gyorsan a dobozos italunkon. Ez igen, ezt már szeretem! Ezek után sétáljunk vissza a kertbe.

A Dungeon Master kertje:

Sétáljunk el a kert közepéig, a húsevő növény mellé. Adjuk neki a Prozork tablettát, majd vágjuk le szegénynek a fejét a karddal. A ház jobb oldalánál van a „rugós" virág, bocsássunk rá egy *Throck* varázslatot és tegyük rá a húsevő növény le-

vágott fejét. Térjünk vissza ismét a ház elé és vizsgáljuk meg az ajtót.

Íme egy riasztó és biztonsági őr egyben. Sajnos bármennyire is győzködjük az ajtót, nem hajlandó elhinni, hogy a nálunk lévő lámpa az ő hőn szeretett gazdáját rejti. Szerencsére azért neki is vannak bizonyos „emberi" gyengeségei. Nem más ő, mint egy nikotinfüggő alkoholista...

Először rakjuk a szivart a bal oldalon lévő hamutartóba, s miután az ajtó kellően kifüstölte magát, öntsük a nagy doboz italt a jobb oldali madáritatóba. Szerencsétlen ajtó egyből ki is üti magát, bemehetünk a házba.

A Dungeon Master háza:

Először is hallgassuk meg az üzenetrögzítőt. Jópár igen érdekes üzenet, minket azonban csak az érdekel, amelyben egy receptről van szó. A szobából a következő dolgokat kell összeszednünk: a bögrét, ami az indán lóg, a polcról a bogarakat az üvegben és a fehér krétaszerű valamit, az alul lévő fatörzsről pedig a barna „izét". Mielőtt ismét kimennénk a kerte, nézzük meg a könyvet az ajtó mellett. Izgalmas dolgokat tudhatunk meg a húsevő növényekről.

A Dungeon Master kertje:

A ház előtt vizsgáljuk meg a méhkast. A nálunk lévő fehér valaminek nagyon erős szaga van, ezért dugjuk is bele a méhkasba. Miután a méhek elrepültek, vágjuk szét a karddal a kast és vegyük fel a lépesmézet. Ezután menjünk vissza a házba.

A Dungeon Master háza:

Forduljunk az ételkészítő automata felé. (Igen, igen, az a faszerű valami az.) Rakjuk rá a „krétát", a barna „izét", a lépesmézet és a mohát. Rakjuk a bögrét a helyére és a bogarakat alulra. Ha mindezzel elkészültünk és megittuk a löttyöt, Dalboznak eszébe jut a *Yastard* varázslat és be is másolja a könyvünkbe.

Most vizsgáljuk meg az ablakot, ami előtt egy „redőny" van. Ha kilesünk rajta, akkor egy hatalmas gyalogló kastélyt láthatunk. Sajnos, elég szégyenlős a kicsike, de egy jól irányzott *Obidil* varázslatnak ő sem tud ellenállni. Közelebb is jön hozzánk, lépjünk be a kapun.

Kastély:

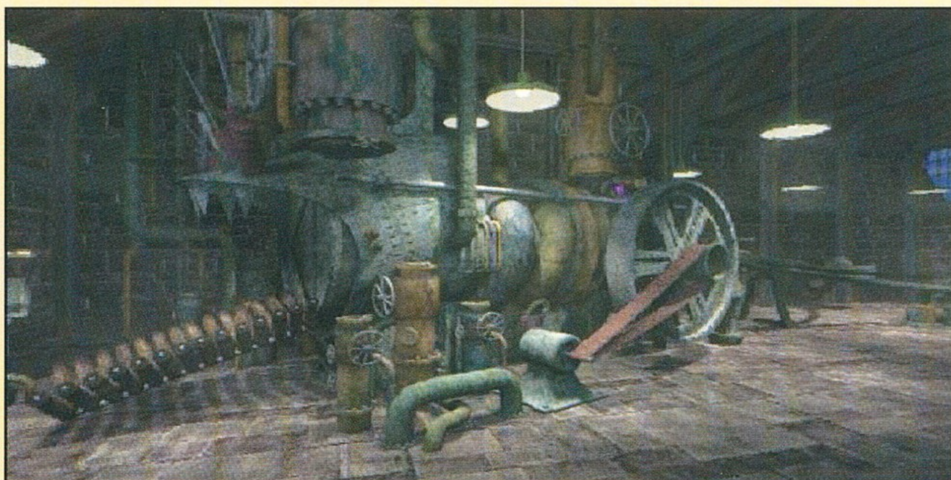
Vizsgáljuk meg a kastély szívét és vegyük fel az ott található *Narwile* varázslatot. Mást nem tudunk itt csinálni, menjünk vissza a Dungeon Master hálószobájába.

A Dungeon Master hálószobája:

Nézzünk körbe és tárjuk ki a szekrényt. A benne lévő időalagút a kastélyban felvett *Narwile* varázslattal nyitható ki. Miután ez megtörtént, varázsoljunk egy *Yastardot* a Griff totemünkre. A Griff az időalagútban visszanyeri eredeti formáját és hamarosan megérkezik 100 évvel korábban a múltba.

Fehér Ház:

Nyissuk ki a postaládát és vegyük ki a borítékot. Bármi, amit beleteszünk ebbe a borítékba és feladjuk a postán, a Pokolba kerül és halálunkkor megkapjuk. Bíztató. Sétáljunk el a ház oldalához és vegyük fel a papírdarabot, majd rakjuk is be a borítékba. A borítékot tegyük vissza a postaládába és állítsuk fel a piros „fület". Itt végeztünk, menjünk vissza az időalagúton a jelenbe.



A Dungeon Master hálószobája:

Sétáljunk el az ablakhoz és vegyük fel a kettészakadt papírtekercset, amin a „GIV-" felirat van. Forduljunk az ágy felé és olvassunk el Dalboz naplóját. Ezek után sétáljunk át a tükrön.

Tükörszoba:

Ez pontosan a hálószoba tükörképe. Kicsit érdekes a mozgás, de rövid idő alatt bele lehet jönni. Ha jobban megnézzük az imént felvett fél papírdarabot, meglepve tapasztalhatjuk, hogy a „GIV-" feliratból „-VIG" lett. Vegyük fel az ablakból az „-ANS" feliratú papírdarabot. Azt már megtudtuk, hogy nekünk a *„SNAVIG"* varázslatot kell(ene) előállítanunk, ezért a „-VIG" feliratosat hagyjuk is itt az ablakban és hagyjuk el a szobát a tükrön keresztül és menjünk el a ház háta mögé.

A Dungeon Master kertje:

Itt forduljunk a már összerakkott virágkompozíciónk felé: a rugós virág, rajta a húsevő növény fejével. Valami nem igazán tetszik neki bennük, ezért sózzunk oda egy nagyot a kalapáccsal. A húsevő növény felugrik az ablakba és lehozza nekünk a „-VIG" papírdarabot. Miután összeillesztettük a két részt, még nem igazán működik a varázslat, vissza kell mennünk a mágikus laboratóriumba, hogy helyrerázzunk a varázslatot.

Varázs Labor:

Nincs más dolgunk, mind odamenni a varázslat-ellenőrző géphez és az összeragasztott *Snavig* papírtekercset átfuttatni rajta. Most szabadon választott módszerrel jussunk el a 3. Számú Gáthoz és az ott található gépbe dobjunk be egy pénzdarabot. Jutalmunk egy levélnyitó kés. Metrózzunk tovább a Pokol állomásra.

Pokol:

Itt az a feladatunk, hogy keljünk át a Styx folyón, a Pokol Szállító Vállalat segítségével. A cég alkalmazottja Charon, akinek segítségével átkelhetünk a túlpartra. Sajnos ez még nem olyan egyszerű, előbb át kell verekednünk magunkat a telefonos ügyfélszolgálaton. Ehhez először is fel kell vennünk a kagylót és lenyomni a következo gombokat: 8, 2, 8, 9, 5. Miután Charon megérkezik, adjunk neki 2 pénzdarabot az átjutás fejében.

A pokol bejáratát sajnos egy kétfejű szörnyeteg őrzi, ha be akarunk jutni, ki kell őt cseleznünk. Előbb azonban fordítsuk figyelmünket a postaláda felé. Nyissuk ki és



vegyük ki belőle a borítékot. Ezt a borítékot természetesen a levélnyitó késsel tudjuk csak szétvágni. Miután ezzel megvolnánk, a *Glorf* varázslat automatikusan belekerül a varázskönyvünkbe. Most sétáljunk vissza Charonhoz és használjuk a *Snavig* varázslatot. A kétfejű szörnyeteg azt hiszi majd, hogy mi vagyunk Charon és illedelmesen félreáll. Már csak a belépőkártyánkat kellene kilyukasztani, de ez nem hiszem, hogy bárkinek is problémát jelentene. Végre kitárult a kapu, bejutottunk a Pokolba. A kapu mögött a földön egy újabb totemet találhatunk, ami Brogé, az igen okos szörnyetegé. Az időalagúton ismét használjuk a *Narwile* varázslatot. Az ismert módon küldjük át Griffet az időalagúton (*Yastard* varázslat).

Sárkány:

A nagy ősárkány, aki a Quendor Kókuszdióját őrzi, itt alszik a víz alatt. Repüljünk el a jobb lábához és húzzuk meg a körmét. Most repüljünk a hasához és vegyük fel a gumicsónakot és a gumibabát. A sárkány jobb kezénél egy pumpát találhatunk. Ezután repüljünk a sárkány orrához. A csónakot és a babát dugjuk bele a sárkány egy-egy orrlukába és pumpáljuk fel őket. Miután a sárkány feje felemelkedett a víz alól, repüljünk bele a szájába.

Első dolgunk lesz felvenni a Kókuszdiót, majd beszéljünk addig a sárkány gyomrában lévő emberrel, amíg fel nem dob nekünk egy kötelet. Vegyük fel ezt és a sárkány mozgó fogát is. Nézzünk felfelé és rakjuk be a kókuszdiót a gumicsónak zsebébe. Repüljünk ki és kössük a kötél egyik végét a gumicsónakhoz, a másikat pedig a babához. Repüljünk vissza a szájba és szúrjuk ki szegény gumibabát a sárkány fogával. Szálljunk ki és vegyük fel a Kókuszdiót a csónakból. Menjünk be a most megjelent kastélyba, rakjuk a Kókuszdiót az egyik emelvényre és térjünk vissza az időalagúton a jelenbe.

Pokol:

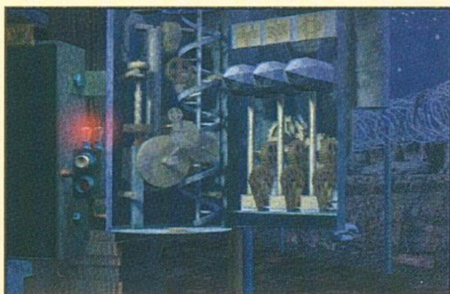
Mivel áthaladtunk a Pokol kapuján, Charon nem hajlandó visszavinni minket az élők közé. A megoldás nem olyan nehéz. Használjuk a *Snavig* varázslatot a kétfejű szörnyön. Mikor visszaértünk a túlpartra, valamilyen úton menjünk vissza a Dungeon Master hálószobájába és küldük át az új Brog totemünket az időalagúton.

Fehér Ház:

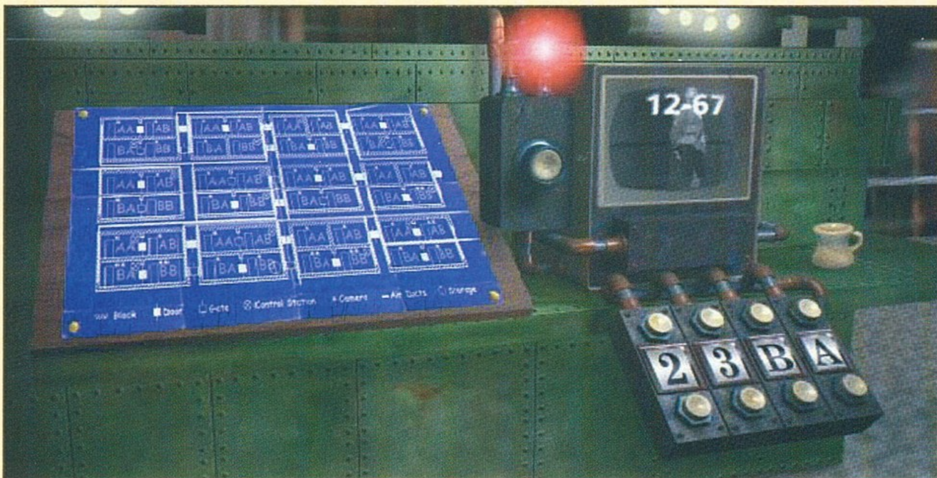
Sétáljunk el a sziklafalig és vegyük fel a két fáklyát. Brog hatalmas erejét kihasználva már be tudunk jutni a házba, miután leszagattuk a léceket az ajtó elől. Az egyik fadarabot tartsuk meg, később még jól jöhet. Bújjunk be a lyukon és menjünk le a lépcsőn. Lent vegyünk fel egy tojást és jöjjünk fel a lépcsőn megint. Rakjuk be a tojást az ott található tűzhelybe és gyújtsunk alá a fáklyával. Mikor a tojás aranyszínű lesz, vegyük fel és menjünk le vele a lépcsőn. Lent dobjuk neki a tojást a cseppköveknek és ugrándozzunk át a szakadékon. A sakkfeladvány megoldása roppant egyszerű, verjük szét az egészet a fadarabbal. Vegyük fel a koponyát, másszunk fel a megjelenő létrán, rakjuk a zsákmányunkat a megfelelő emelvényre és térjünk vissza a jelenbe, azon belül is a Kereszteződéshez.

Kereszteződés:

Menjünk oda, ahol lemásztunk a barlangrendszerbe. Használjuk a *Glorf* varázslatot a kötélen és vegyük is fel. Következő állomásunk a Kolostor (Monastery).







Kolostor:

Ha felnézünk, egy rácsot láthatunk, a *Rezrov* varázslattal nyissuk ki, majd kössük rá a kötelet a kardra és dobjuk be a rácson. Másszunk fel. Íme a totemizáló gépezet. Állítsuk a kapcsolót „Diplay bin" állásba, majd nézzük meg a gép közepét. A három tekerő közül a jobb oldalit tekerjük addig, amíg a gép tetején lévő sárga lámpa lilává nem változik. Menjünk a gép elejéhez és az ott látható kart húzzuk meg. Nincs más dolgunk, mint belépni a totemizáló gépbe....

Kiállítóterem:

Ha minden jól ment, a gép itt köp ki minket, anélkül, hogy totemizáltak volna. Vegyük fel a Lucy totemet a dobozból, majd menjünk ki az ajtón az erkélyre. Nyissuk ki a gépet és vegyük ki belőle a középső kalapácsot, majd menjünk vissza a kiállításra. Lépjünk ahhoz a kiállítási darabhoz, amin a kis emberke van a kalapáccsal. Kapcsolgassuk a gépet amíg le nem törik a kalapács, majd helyettesítsük a miénkkel. Hamarosan újabb időalagút tűnik fel, amint újból elindítjuk a kalapálást. Nyissuk ki az alagutat *(Narwile)* és küldjük át Lucy-t rajta *(Yastard).*

Port Foozle a múltban:

Menjünk be a kaszinóba. A gépnél vegyük fel a négy kártyát, csapjuk le a négyes kártyával a legyet, így egy ötödik „pötty" is lesz rajta. Most már nagyon egyszerű megcsinálni a rejtvényt a gépnél: 5/1-3=2. Menjük át a hátsó szobába és verjük meg Jacket a „vetkőző" kő-papír-olló-szerű játékban. Miután nyertünk, Jack nekünk adja a kockát, amit szintén a kastélyban kell leraknunk és már vissza is térhetünk a jelenbe.

Börtön:

Beszéljünk Jackkel a rácson keresztü, amíg oda nem ad egy *Lexdom* varázslatot, amit használjunk is az ajtóra. Vegyük fel a cédulát a falról és dugjuk ki az ajtó alatt. Lökjük ki a kulcsot a késsel, majd vegyük fel a földről és nyissuk ki az ajtót vele.

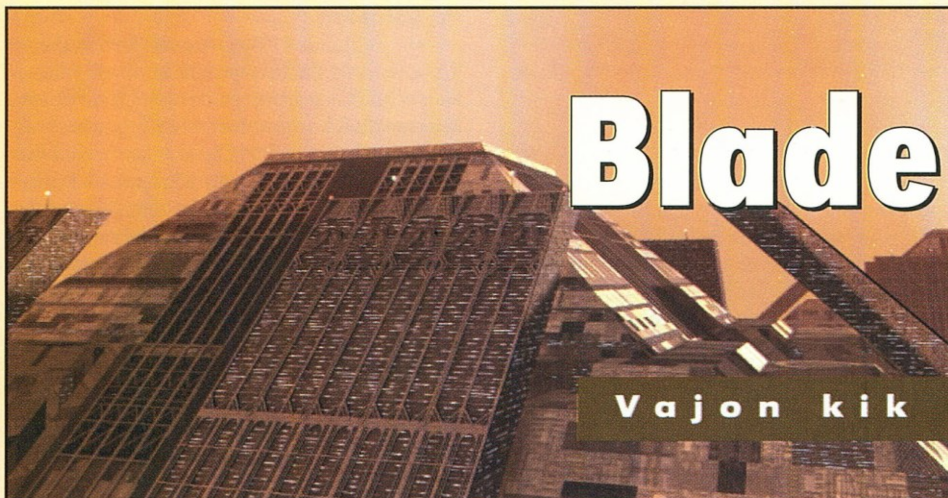
Mejünk a géphez és tekerjük 31AB állásba.

Flathead Mesa:

Használjuk most kapott *Booznik* varázslatot a könyvünkön, ezzel minden varázslatunk az ellenkezőjére fordul. Menjünk a nyitott sátorhoz és használjuk rajta a fordított *Rezrov* varázslatot. A fordított *Igram* varázslatot a láthatatlan kerítésen kell használni, hogy láthatóvá váljon. Húzzuk ki az elektromos kerítést a konnektorból és vágjunk egy lyukat rajta a kardunkkal. Másszunk fel az adótoronyra. Félúton találunk egy bemélyedést, rakjuk bele a kockát. A torony tetején kiváló hely van a Kókuszdió számára, akasszuk az ott található műszerre. A lámpával kiegyensúlyozhatjuk az egészet.

A kardunkkal vágjuk el a vezetéket, ezzel elhallgattatva a Grand Inquisitort. Mikor ellenségünk elkezd felfelé mászni a létrán, vegyük elő a *Maxov* varázslatot...

Caris



Blade Runner tippek

Vajon kik a replikánsok?

A következő két oldalon a Blade Runnerhez olvashattok hasznos tanácsokat. Úgy gondoltuk, a lépésről-lépésre végigjátszás helyett most inkább az olyan szituációkhoz szeretnénk segítséget nyújtani, amelyeket többféleképpen is meg lehet oldani, netán teljesen ki is lehet hagyni. A Blade Runner a maga nemében kicsit olyan játék, mint a Lands of Lore 2, azaz nem szükségszerű mindent megcsinálnunk a továbbjutáshoz. A történet ugyan nem változik lényegesen, viszont extra tárgyakról és animációkról maradhatunk le, ha esetleg valami elkerüli a figyelmünket. A tippek között olyanokat is találtok majd, amelyek segítenek megtalálni a különösen elbújtatott tárgyakat és bizonyítékokat.

Megjegyzés: A játék struktúrájából adódóan nem biztos, hogy az itt leírtak közül minden tökéletesen működik. Olyan is előfordulhat, hogy egyes szituációkkal egyáltalán nem is fogtok találkozni.

Javaslat: Érdemes a programot EASY fokozaton játszani, mivel ez a beállítás mindössze a lövöldözés nehézségét szabályozza. Ekkor sem a lőszerrel, sem pénzzel nem kell spórolnunk.

Normal vagy Hard szinten könnyen belehalhatunk az óriáspatkányok harapásaiba, ami - kalandjátékról lévén szó - idővel meglehetősen idegesítővé válhat.



ACT 1.

– Az állatkereskedő biztonsági kamerája által készített két felvétel egyikén a szoba közepén álló ketrec árnyékában megtalálhatjuk Lucy-t. Elég nehéz észrevenni, és a gép is csak akkor közelít rá az arcára, ha azt a részletet nagyítjuk ki, ahol a fejét sejtjük.

– A céllövöldében a legfontosabb szempont a jó eredmény eléréséhez, ha nem lövünk le egyetlen civilt sem. Ez nem könnyű feladat, de megéri az igyekezetet, mert ellenkező esetben igencsak lesúlytó végeredményre számíthatunk.

– A gyorsétterem szakácsával folytatandó beszélgetés előtt mentsünk egyet. A kérdéseink hatására ideges lesz és ránkborítja a hatalmas üst tartalmát. A mozdulata közben van egy olyan pillanat, amikor a konyha jobb felére klikkelve McCoy elvetődik a leves elől. Akár sikerült megúsznunk a fürdőt, akár nem, kövessük a menekülő szakácsot a hátsó átjáróba. Mindenképpen érdemes a kukában kotorászó koldussal beszélgetni (és kisegíteni egy kevés pénzzel), ekkor viszont A: ha fürödtünk, akkor nem fogjuk utolérni a szakácsot csak ha kihagyjuk a koldust. B: ha nem öntött le barátunk, akkor a lépcsőn felszaladva a nyakunkba ugrik. Ha ekkor elővesszük a fegyverünket, egyből nekünk esik (ergo le kell lőni), ha viszont csak beszélgetünk vele, akkor meghallva, hogy fejvadászok vagyunk, azonnal elszalad. Számíthatunk rá, hogy este meglátogat a lakásunkon, és ott kell elintézni a dolgot néhány jól irányzott lövéssel. Ha egyszerűen csak nyomát vesztettük a koldus miatt, akkor bizony ugrott a fejpénz...



ACT 2.

– A Tyrell épületben az antigrav gömb mellett lévő számítógépen felfedezhetjük, hogy megpiszkálták a fájlokat. Egészen addig klikkeljünk a gépre, amíg meg nem kapjuk azt az üzenetet, hogy "I couldn't even begin to guess the code...". A biztonsági kamera által felvett képen keressük meg az egyik elpusztult kutya nyakörvébe belevésett nevet. A kutya neve Rikki volt, ez az áldozat számítógépének a password-je.

– Beszélgessünk el a Tyrell épület portásával, majd menjünk egyenest a rendőrségre. Ha Guzza az irodájában van, akkor összehoz nekünk egy randevút Rachellel. Ha nincs ott, az íróasztalán lévő fiókból vegyük fel a parancsokat tartalmazó papírt és menjünk ismét a Tyrell épületbe. Kis idő múlva vissza kell térnünk a rendőrségre és ekkor már Guzza is a helyén lesz. Ha nem

beszélünk Guzzával, akkor Rachel kimarad a játékból. Kár lenne érte!

- Bullet Bobnál (Animoid Row) vásárolhatunk speciális lőszert magunknak. Kérdezzük végig Bobot mindenről egészen addig, amíg nem sikerül rávenni, hogy az őr nem akar beengedni. A trükk nagyon egyszerű, sétáljunk a táncosnő elé, majd amikor az őr is elmélyülten elkezdi tanulmányozni a valóban nagyon igéző mozdulatokat, üljünk le a képernyő bal oldalán lévő asztal mellé. A box hamarosan asztalostól székestől átfordul egy másik helységbe.





megberhelje a deckünket. Ennek a későbbiekben komoly jelentősége lesz, mert csak így tudjuk majd szabályozni, hogy mit töltünk fel a központi rendszerbe és mit nem.

- A bazársoron találkozhatunk Izoval, aki egy vakuval a szemeink közé villant és így próbál meglépni kellemetlen kérdéseink elől. Kövessük a boltba, lőjük szét a láncot a rácson és a csapóajtót kinyitva a csatornában is folytassuk az üldözést. Szerencsére Steele ügynök is résen van és még időben elkapja a menekülő férfit. Az egész csatornás üldözés kimarad, ha nem lőjük szét a zárat a rácson!

- Mielőtt bemennénk a Dermo Designhoz, mentsünk egyet. A bilincs szétlövésével megmenthetjük az ajtóhoz láncolt embert (ellenkező esetben az épülettel együtt felrobban). Igaz, ezután sem él túl sokáig, így viszont legalább mond néhány hasznos infot.

- A Bradberry Hotelben kövessük az árnyalakot a tetőre, ahová a szekrény polcain fellépkedve juthatunk el.

ACT 3.

- Az éjszakai szórakozóhelyen ne dőljünk be a piros zakós figura ugratásának. Kövessük az utcára, de utána nyugodtan elegendhetjük, nem veszélyes.

- A játékteremben találkozhatunk Lucyvel, egy hosszabb-rövidebb moralizálás után őt is hagyjuk békében elmenni.

- A Nightclub Row bal oldalán lévő diszkóban van egy hátsó helység is, ahová



- Miután kiszabadultunk a villamosszékből, térjünk vissza ismét a strip bárba. A „művésznő" jobbra menekült a vetítőszoba felé. Mielőtt ide belépnénk, mentsünk egyet. Első lépésként gyorsan szét kell lőni a vetítőgép lencséjét, majd a felső szobába érve lőjünk mindenhová ahol a célkereszt pirosra vált.

ACT 4.

- A Izo rejtekhelye mellett mindenképpen csináljunk VK tesztet Lucy-vel (lehet hogy másolat, lehet, hogy ember)

- A csatornában találkozhatunk a koldussal, aki meglehetősen elutasítóan viselkedik, ha anno nem adtunk neki egy kevés pénzt. Ha az első részben megesett rajta a szívünk, akkor most is fog segíteni, de igazán csak egy kevés China Townban beszerzett bor hatására nyílik ki a szája.

- A palánk egyszerre nem bírja ki McCoy és a patkány súlyát. Induljunk el keresztbe, majd amikor megjelenik a patkány, fussunk vissza balra és lőjük le (előbb mentsünk egyet, ugyanis nagyon könnyű elhibázni!). Ilyenkor még a tetem miatt nem tudunk keresztülmenni a palánkon, ezért menjünk ki balra, majd azonnal térjünk vissza. A patkány eltűnt, szabad az út.

- Az ikrektől megszerezhetjük a Guzza ellenes terhelő bizonyítékokat, ehhez csak a Tyrell épületből kell megkaparintanunk egy lemezt. Az alvó őr mellett nem nehéz besurranni. Ezután hívjuk fel Guzzát és beszéljünk meg vele egy randit a csatornában.

- Guzzával kapcsolatban két lehetőségünk van. Vagy hagyjuk, hogy a két „rep" lője le, de ezután valószínűleg McCoy-t is lelövik. Persze ha gyorsak vagyunk, akkor el tudunk futni, de előbb utóbb várhatóan úgyis elkapnak. A másik megoldás, ha mi végzünk Guzzával. Ekkor a két másolat barátnak vél és Cloovis meghív minket is a moonbus-ra.

- Mielőtt hazatérnénk, a két iker számítógépéből vegyük magunkhoz a Tyrell épületből elhozott lemezt.

ACT 5.

- Lucy telefonhívása után két lehetséges választásunk van:

A: találkozunk Lucy-vel az autókölcsönzőnél, lelőjük Steele ügynököt, majd a csatornán keresztül egy autóval meglépünk Lucy-vel. Happy End.

B: a moonbus-hoz megyünk (az apartmanunk bejáratánál lemegyünk a csatornába és azután mindig balra) és ott lőjük le Steele ügynököt. Innen ismét két féle úton probálkozhatunk:

A: összeszedjük a moonbus felszállásához szükséges üzemanyagot és az egész társaság (Lucy, Cloovis, Sadic és McCoy) reményekkel telve elrepül. Abban bíznak, hogy a Tyrelltől szerzett információk elegendőek lesznek élettartalmuk meghosszabbítására. Ki tudja, talán igazuk lesz. Szóval ez is egyfajta Happy End.

B: Lelőjük Sadic-et is, Cloovis halálát pedig végignézzük a moonbus-ban. Sikerült az összes másolatot likvidálnunk. Igazi Szuper Fejvadászok vagyunk! Happy End???

Tiéd a választás...

Del

Hardver hírek

„Kemény” áruk fóruma

Feel-It-Mouse

Immersion Techs

Az Immersion a ma oly divatos Force-feedback technológia úttörőjeként az alaptechnológia létrehozása mellett egyre újabb perifériák gyártását is megkezdte. Ezek közül a legújabb a Feel-It-Mouse. A mouse a normál Windows-os használat során visszajelez (remeg) a felhasználónak, ha az a kurzort ikon, vagy folder fölé viszi. Ezzel a felhasználói felület "3 dimenzióssá válik", jelentősen megkönnyítve a tájékozódást és munkát a desktopon. Beállítható az is, hogy ha az egérrel egy könyvtár fölé megyünk, akkor az abban tárolt file-ok összmérete alapján jelezzen vissza a felhasználónak. Remélhetőleg a jövőben számos játékprogram-gyártó is támogatni fogja, mert pl. kalandjátékokban igen hasznos segítő lehetne.

Miro és Canopus 3D

3Dfx Voodoo újra és újra. A 3D játékok gyorsításánál lassan szabvánnyá váló Voodoo chipset egyre több kártyán jelenik meg. Ezek legtöbbjén összesen 4 MByte grafikus memória van, amelyből 2 mega a textúra memória. Ez a kompromisszum azért kellett, hogy induláskor kicsit olcsóbb lehessen a kártya, viszont az ára az, hogy a játékfejlesztőknek a textúrák nagyságát illetve a felbontást kellett kisebbre venni, vagy folyamatosan után kellett tölteni. Ezek után nem meglepő, hogy már két cég: a Canopus Corps. és a Miro Multimedia is kihozott egy-egy 4 MB textúra-memóriával ellátott (összesen 6 megás) Voodoo chipsetes kártyát, a Miro Highscore-t illetve a Canopus Pure 3D-t. A több memória hatására már a 800×600 felbontást is támogatják e kártyák. Jelenleg csak a G-Police és a Quake 2 használja ki a 2 megával több textúra-memóriát, de később számos más játék fejlesztői is ígérik ezt. A plusz memória mellett nagyon fontos újítás a mindkét kártyán megtalálható kompozit TV kimenet és a Miro Highscore-on levő S-VHS kimenet. A TV kimeneten keresztül kivezetve, a nagyképernyős TV-n élvezhetők a 3Dfx-es játékok effektjei, vagy akár a normál (nem 3Dfx-gyorsított) kép is. Bár a képminőség ekkor elmarad a monitoron láthatótól, de a Nintendo 64 által kiadottnál jobb lesz. A Miro-Highscore drivere igen kultúrált: az órajel akár 60 MHz-ig is felhúzható és 58 MHz-ig stabilan futnak a programok a kártyán; emellett fontos, hogy a 3Dfx kártya kikapcsolható egy klikkeléssel. Ez akkor lesz fontos, ha egy nála Direct 3D-ben gyorsabb kártya (pl. Riva 128 chipsetes modell) van a gépben és a játék induláskor automatikusan átkapcsol a 3Dfx-re.

SAS Bazooka MS5

Southern Audio Services, Inc.

Mit kapunk akkor, ha egy addig autókba professzionális mélynyomót gyártó cég elkezd PC-hez hangszórót készíteni? A SAS Bazooka MS5-öt. A játékok és a PC-s audiotechnika, azon belül a hangkártyák fejlődése mellett már nem elegendőek a kis olcsó aktív boxok, ezek használatakor az élmény egy jelentős része elvész. Az SAS eredetileg autókba gyártott mélynyomókat, a Bazooka sorozatot, amely igen népszerű lett. Első PC-s termékük a Bazooka MS5. Ez egy 30 Wattos (Max. 50 Watt) hangszóróból és egy direkt ehhez tervezett erősítőből áll, amely jóval nagyobb teljesítményű, mint a konkurens, mélynyomóval is ellátott PC-s hangfal kitek (általában 10-20 Watt). Emellett adnak hozzá egy hangerő szabályzót is, amely kb. 2.5 méteres kábellel csatlakozik az egységhez, segítségével a basszus mellett a master hangerő is állítható. A Bazooka MS5 installálása igen egyszerű: fogadja a hangbemenetet és hozzá kell csatlakoztatni a magassugárzókat. A hangfal rendszer a Bazooka installálása után igényes basszus hangzást nyer. Specifikáció: 30W rated, 50W max; 20-250 Hz Freq.

SideWinder Pro 2.0

Microsoft

Mire mindenki hozzászokott a Microsoft egér gondolatához, kihozták a billentyűzetet, így már csak a joystick maradt ki, de ez sem váratott sokáig magára és megszületett a SideWinder. Azóta több javított változat is napvilágot látott már, a két legfrissebb közülük a SideWinder Precision Pro 2.0 (hű de hosszú neve van) és a Force FeedBack Pro. Ezek már mind programozhatók és a megszokott két gomb mellett extrák egész arzenálját vonultatják fel. Az SWPP 2.0-án 9 tűzgomb van (4 db a karon, 4 db és egy shift a talapzaton), valamint hat switch, throttle controller és ezen felül a joy forgatható, amellyel megoldottá válik a jobbra és balra nézés a játékokban. Minden egyes gomb könnyedén programozható a hozzáadott Profile Editor segítségével, így a játékok teljesen irányításunk alá kerülnek. Indulásképpen 31 db kész konfigurációt adnak mellé, 3D Ultra Pinball, MS Flight Simulator, F-22 Lightning II, Time Commando, A-10 Cuba!, FA-18 Hornet 3, NASCAR Racing 2, Tomb Raider, ATF Gold, Hellbender, NBA Live 97, Top Gun, Dark Forces, IndyCar Racing 2, Need For Speed 2, USNF 97, Deadly Tide, MDK, Rally Championship, Wolfenstein 3D, Descent II, MechWarrior 2, Road Rash, X-Wing, EarthSiege 2, Monster Truck Madness, SU-27 Flanker, X-wing vs. Tie-Fighter, Tie-Fighter, EF 2000.

Diamond Stealth II

Az eddigi utolsó nagy 3D gyorsító csata két résztvevője a Rendition Verité 1000 és a 3Dfx chipsetek voltak. Az utóbbi győzelme és szabvánnyá válása megkérdőzjelezhetetlen, de a Verité chip is igen nagy teljesítményt nyújtott, és a 3D gyorsítás mellett 2D grafikus rész is volt a chipben. A háttérbe szorulása miatt ára rendkívül leesett és ez kedvező hatással van az új Verité 2100 alapú kártyák árára is. A chip új változatában kijavították az eredeti chip problémáit, pl. kompatibilitás és sebesség DOS alatt, és a mai kor szintjére hozták a 3D gyorsítást is, ami így már megközelíti a Riva128 teljesítményét. A Stealth II-n 4 MB memória van, így 2D-ben 1280×1024×16bit felbontásig tud elmenni, amíg a 3D gyorsítás 800×600-ban is elfogadható sebességgel megy. A kártya ára jelenleg 100 dollár körül van, de a Voodoo2 alapú kártyák első negyedév végi megjelenésével ez tovább csökkenhet.

Új tag a Voodoo2 táborban

California Graphics

Az eddig nyilvánosságra hozott gyártók (Creative Labs, Guillemot, Jazz Multimedia, Diamond) után a California Graphics is bejelentette, hogy kihoz egy Voodoo2-kártyát, a Wizard 3D-t. Ennek érdekessége, hogy ez az első, amelyen TV kimenetek is lesznek a VGA kimenet mellett. A Wizard 3D-n összesen 12 mega memória lesz – egy 4 megás pixelfx2 chip és két darab 4 megás texelfx2 chip. Természetesen a többi Voodoo2 kártyához hasonlóan ezzel is kihasználhatjuk a Scanline Interleave technika előnyeit – egy Wizard3D-vel együtt már 24 MB video memóriánk lesz és a teljesítmény is jelentősen megugrik. Először PCI-os változat jön ki az első negyedévben, majd egy AGP 1×/DMA verzió később. A Wizard 3D ára valahol 300 dollár körül várható a konkurensekhez hasonlóan.

Talisman

A Microsoft bemutatott egy teljesen új grafikus rendszerre vonatkozó ajánlást Talisman néven, amelyet most szeretnék bemutatni, mert elég jelentős változásokat hozhat. Ez egy új hardware specifikáció a 2D és 3D grafika teljes megváltoztatására, amely nem valamiféle finomítás, hanem egy teljesen új szisztémát valósít meg. Demonstrálására a Microsoft készített egy két és fél perces filmet Chicken Crossing címmel. Az egyik alapvető változás, hogy a Ta-

lismanban nincs frame buffer, vagy legalábbis nem a megszokott értelemben - többek között ezzel akarják feloldani azt a problémát, hogy 1024×768 32-bites felbontás mellett már 10GB/sec adatátvitelt kell elérni. A Talisman egy sor optimalizációt tartalmaz, amelyek egyike szükségtelenné teszi a frame buffert, a kép layerekre bontásával. A régi, Disney-nél kidolgozott animációs technikával analóg módon külön layer(szint) lesz a háttér és a különféle tárgyak, amik egy része mozog, a másik esetleg áll. Minden egyes tárgyat külön renderelnek, belehelyezik a saját layerébe, majd ezekből áll össze a teljes kép. Ezt szükség szerint még áttetszőséggel és perspektivikus torzítással módosíthatják. Ha pl. egy jelenetben egy robot sétálgat, akkor a hátteret szinte változatlanul lehet megjeleníteni és csak a robot modell fázisait kell lerenderelni. A layerek használata mellett más optimalizációs eljárásokat is használnak a nagyítás, kicsinyítés, mozgatás, forgatás gyorsítására, méghozzá megfelelő esetekben a jóval gyorsabb 2D műveletet végzik el, ugyanannak 3D-s változata helyett. Ha egy tárgy csak kicsit fordul, akkor a róla készült 2D bitmap forgatása kb. ugyanazt az eredményt adja, mint a modell korrekt 3D-s újrarenderelése, de összehasonlíthatatlanul gyorsabb. A Talismanba épített algoritmus képes eldönteni, hogy használható-e az egyszerűsített renderelés, és ha igen akkor alkalmazza azt. Az object layerek használata révén a Talisman hardware-ből képes számos bonyolult effekt megvalósítására, például előzőleg lerenderelt layerből ki tudja számolni az új helyzet adatait, így egyszerű egy háttér loop megalkotása. Ezzel megvalósítható a multipass rendering és számos effekt például árnyék számítás több fényforrásból érkező fény esetén, environment mapped reflections, talajmenti köd, hullám effektusok és lens flare. A további optimalizációs, tömörítő eljárások egyike a TREC nevet kapta. A képet 32×32-es blokkokra bontja és ezeken dolgozik, nem egyszerre az egész képen. A memóriában egyszerre csak egy blokknak kell hely és az anti-aliasing is sokkal gyorsabb lesz. Emellett a Talisman egy teljes MPEG2 adaptációt is tartalmaz. Ezekkel az optimalizációs eljárásokkal a sávszélesség igényt 10 GB/s-ről lecsökkentették kb. 300 MB/s-re, ami már elfogadható. A Talisman megjelenése 98-ban várható, ha megvalósul. Természetesen sok kérdés merül fel vele kapcsolatban, hiszen ez egy merőben új látásmódot hozna magával, és pl. az eddigi normál VGA szabvánnyal sem kompatíbilis. Idővel kiderül...

Obsidian család

www.quantum3d.com

Az Obsidian100SB tulajdonképpen két 3Dfx kártya együtt, egy PCI brige chip és a Falcon Northwest high end gépeiben használt dupla kártyás megoldás összeépítve. Az Obsidian 100SB nem olcsó mulatság, mintegy 800 dollárt kóstál, de ezért nem mindennapi teljesítményt kínál, és előzetest nyújt a Voodoo2-től várható csodákról. Két texel processzor dolgozik rajta, egyenként 4 MB textúra memóriával, így ér el a kártya 75 megapixel/mp fill rate-et a normál Voodoo chipsetes kártyák által nyújtott 45-tel szemben. Összességében a 8 mb textúra memória csak négynek számít, mert a 3Dfx chipsetek az SLI (Scan Line Interleaving) technika segítségével megosztják a számolási feladatokat egymás között: az egyik csak minden második scanline-t számol ki. A végeredmény bombasztikus: GL Quake: 65 fps, és WipeOut XL 84 fps... Az Obsidian azonban még nem jelenti a végső megoldást. Decemberben bejelentette a Quantum3D, hogy új kártya építését tervezi Obsidian2 néven, amely az új Voodoo2 chipseten alapul és az év második felében kerül forgalomba. A kártya teljesítménye a készítők szerint bármely forgalomban lévő és addigra forgalomba kerülő PCI-os grafikus gyorsítónál nagyobb lesz, és a legtöbb grafikus munkaállomást is maga mögé szorítja majd.

MouseMan+

Logitech

A különböző perifériák folyamatos fejlődését az egerek sem kerülhették el. Kb. egy évvel ezelőtt hozta ki a Microsoft az IntelliMouse-t, amelyen az újítás a két alap gomb közé szerelt kombinált görgőgomb volt. Ez lehetővé tette, hogy egyes felhasználói programramokban pl. internet böngészőkben és szövegszerkesztőkben az egér idegesítő tologatása helyett a görgő forgatásával lapozzunk és scrollozzunk a szövegben, illetve a menükben, emellett pedig normál harmadik gombként is működött. Az újítás pozitív fogadtatásra lelt és most már más cégek is készítenek hasonló termékeket. Ezek egyike a MouseMan+. A Logitech egy kicsit továbbment a fejlesztésben, ugyanis az egeret igazán ergonomikusan alakította ki és így elfért plusz egy (harmadik) gomb az oldalán, és emellé jön negyediknek a görgőgomb. Sajnos a görgőt jelenleg még nem használják ki a játékok, pedig igen jól jöhetne például real-time startégiai programokban a terep scollozására. Ami már ma is használható az extra funkciók közül, az az, hogy a MouseMan+-hoz adott MouseWare software segítségével be lehet állítani billentyűfunkciókat a gombokra, ami igen jól jön a Quake-hez hasonló és real-time stratégiai játékoknál. A MouseMan+ egy kiváló egér, amely még alultámogatott formájában, a görgő lehetőségeinek kihasználása nélkül is sok extrát ad játékokhoz.

DirectX 6.0/98

A Direct3D Masterclass konferencián, San Franciscoban a Microsoft munkatársai bemutatták a DirectX 6.0-ig vezető utat, amelyet már valószínűleg DirectX 98 néven hoznak ki, és a Windows NT 5.0 integrált része lesz. Ezt követi nem sokkal egy upgrade pack a Windows 98-hoz, hogy az is támogassa az új funkciókat. Az első széles körben kiadott Windows NT 5.0 beta már tartalmazza a Direct3D-t, de ebben még csak a DirectX 5.0 van benne. Emellett a 3D gyorsítók közül csak a Virge és a 3DLabs Permedia2 driver került bele. A második NT 5.0 betát január végén, vagy februárban adják ki, benne lesz a DirectX 6.0 betás változata és már támogatni fogja a fontosabb, elterjedtebb grafikus gyorsítókat. A Direct3D a DirectX 98-on belül számos új funkcióval bővül majd: továbbfejlesztett software rasterizer lesz benne, támogatni fogja a tömörített textúra-formátumokat, multi-texture effekteket, DMA optimalizációt, stencil buffer-t, textúra cache managementet és tovább javítják a poligonszámítás sebességét. Újdonság lesz a bump mapping, egy bonyolultabb köd-algoritmus és hardware-es árnyékolás támogatása, de lehet, hogy ez utóbbiak már csak a DirectX 99-be kerülnek bele. Ami már biztosan csak a DirectX 99-ben lesz benne, az a sztereoszkopikus 3D szemüvegek és a pisztoly (light gun) támogatása.

ViaVoice

IBM

Az IBM által kifejlesztett diktáló-program percenként 140 szó fogadására és rögzítésére képes, írni pedig Word 7 és 8-ban tud. Egy kis betanítási idő után a program találati aránya eléri a 95 százalékot. Az induló alapszótár 30000 szót foglal magába, de ez akár 64000 szóra is kibővíthető a felhasználó által. A ViaVoice Windows 95 és NT alatt fut és 125 MB szabad helyet igényel a winchesteren. A program angol és német mellett még öt nyelven használható, ára pedig mikrofonnal együtt 250 márka.

3D Striker

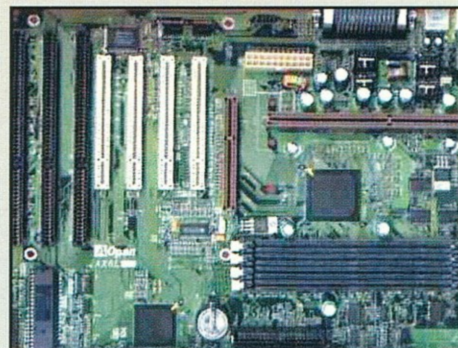
Quickshot

A Quickshot a legújabb joystickja, a 3D Striker fejlesztésekor több csoport igényeit vette figyelembe – mind a szimulátorok, mind a 3D akciójátékok rajongói hasznos perifériának tarthatják a 3D Strikert. Az erre feljogosító elemek a következők: a széles konzolon mintegy 40 programozható gomb található meg, ezekre a szimulátorok kismilló funkciója állítható be; a 3D játékok kedvelői ezzel szemben azért tarthatják érdekesnek, mert a joystick forgatható is, így alkalmas a hős pontos irányítására és a rengeteg gombra programozhatóak a fegyverek és a speciális mozdulatok, mint ugrálás, guggolás stb. Ennyi kényelemnek megvan az ára is, a 3D Striker mintegy 100 márkába kerül.

3DZonemaster

www.techmedia.net

Egeret helyettesítő, prezentációknál távirányító és egyúttal pisztoly - mindezt jelenti a Techmedia 3DZonemaster egysége. A jeleket ultrahang formájában küldi a soros portra köthető fogadóegységnek. A 3DZonemaster teljesen egér és joystick kompatíbilis, ehhez nem szükséges speciális driver. A 3 dimenziós (Z tengely menti) mozgás követését még nem támogatják a jelenlegi játékok, remélhetőleg ez a jövőben változik majd.

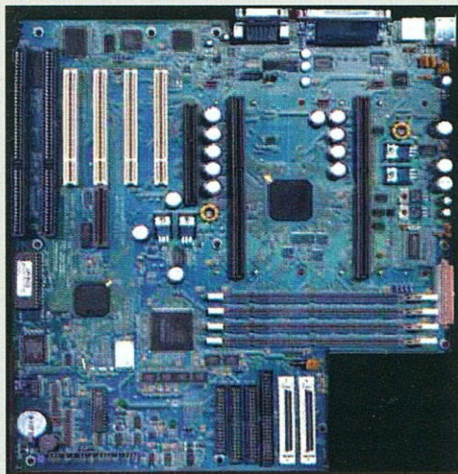


Processzorok

A Pentium II utódai

Az utóbbi időkben szokatlan béke és nyugalom honolt a PC-s processzor piac általában konkurenciaharctól és botrányoktól zajos légterében. Vihar előtti csend? Valószínűleg igen. Mikor fog ez a vihar kitörni és hogyan fog minket, játékosokat érinteni? Jó kérdés, a válaszhoz pedig kicsit el kell mélyednünk a processzorgyártók intrikáinak labirintusában.

Kezdetben vala az alapfelállás: Az Intel kifejlesztett egy új processzort, az AMD, és a Cyrix pedig lemásolta és sokkal olcsóbban piacra dobta. Nem nagyon tetszett ez az Intelnek és ravasz húzást eszelt ki: az éppen soron következő új processzor-családot a hagyományoktól (286, 386, 486) eltérően, Pentiumnak nevezte el. Ez pedig – lévén nem egy egyszerű szám, mint mondjuk a 80486 – védjegyezhető, ezért a klón-gyártóknak K5, 5x86 és egyéb trükkös neveken kellett árulniuk a maguk Pentiumjait, ami persze az addigiakhoz képest nem kis üzleti veszteséggel járt.



A „nemes" bosszút az 1998-as év hozta. A gondolatmenet egyszerű: ha azt mondom, PC, te azt mondod, multimédia. Ha azt mondom, multimédia, te azt mondod, MMX. Ha azt mondom, MMX, az Intel azt mondja, MMX2. Ha az Intel azt mondja, MMX2, akkor az AMD, a Cyrix és a Centaur azt mondja, itt az idő az előzésre. Kissé érthetőbben: Az Intel '98-'99 fordulójára ígéri a Pentium II processzorok Katmai kódnevű új generációjának megjelenését és ezzel együtt az MMX2-t (a processzorok új multimédiás kiterjesztése, elsősorban a 3D-s grafika támogatására). A konkurrens cégek azonban egytől egyig leteszik a nagyesküt, hogy már '98 nyarán a piacon lesz az ő saját MMX2-es processzor-családjuk. Miért várjon hát a világ az Intel MMX2-re, ha 5-6 hónappal előbb megkaphatja az AMD K6-3D-t, a Cyrix Cayanne-t, vagy a Centaur IDT Winchip C6-ot? – így hangzik a sokmilliárd dolláros kérdés. Azaz a „kicsik" feladták a klónozó szerepkört és most mindenki magának követeli a PC-s processzor-világ iránymutató zászlóshajójának kormányát.

Nem veszélyes ez egy picit? – adódik a kérdés. Nem fog ez ahhoz vezetni, hogy minden gyártó elkészíti a maga csúcs-MMX processzorát, aztán semmi nem lesz kompatibilis semmivel, a vásárló meg szépen (elnézést a kifejezésért) pofára esik? Nos, ezt a veszélyt az összes cég érzi, a megoldást pedig jó hardveres szokás szerint szoftver-térről várják. Ott pedig vajon ki várja őket szélesre tárt ablakokkal? Úgy van: mindenki kedvenc Microsoftja, Win95-tel, Win98-cal, NT-vel, azaz – és ez a varázsszó a proci-háborúban – Direct3D-vel. A Direct3D az a rétege a Windows-nak, ami „eltakarja" a hardware-t a programozó elől. Tehát egy programnak nem kell tudnia kezelni az összes, egymástól jócskán különböző processzort, elég a Direct3D felé kiadnia az utasítást, az majd elszöszmötöl a regiszterekkel, címzésekkel, gyorsítótárakkal és egyéb varázslatokkal. Másszóval: ha a Direct3D tudja kezelni a processzorod többiekétől eltérő részeit és kiterjesztéseit, bekerültél a Mennyországba, ha nem, halott vagy.

Mindenki elképzelheti a jelenetet, amint az AMD, a Cyrix és a Centaur főnökei a processzoraik Direct3D-támogatásáért, az Intel vezérei pedig ennek megakadályozásáért verekednek Bill Gates irodájának előszobájában – a helyzet azonban bonyolultabb egy kicsit. A Microsoft nem teheti meg, hogy „szeretem–nem szeretem" alapon engedi be a processzorokat Direct3D-be, méghozzá a Netscape-féle monopólium-per miatt! (Csak emlékeztetőül: ott a vita (kissé leegyszerűsítve) azon áll, vajon tisztességtelen üzleti magatartásnak minősül-e az, hogy a Microsoft csak azzal a kikötéssel adta oda a Win95-öt egyes számítógép-gyártóknak, ha azok vállalják, hogy az ő gépeikre nem fognak Netscape-féle Internet-browser programot telepíteni, csak Microsoft Internet Explorert.) Ha ebben a helyzetben Gates bármelyik processzor-gyártót „kizárná" a Direct3D-ből, azzal csak újabb támadási felületet nyitna a Microsoft felé, ezzel csökkentve a saját esélyeit arra, hogy el tudja húzni a pereskedést addig, amíg az Explorer véglegesen meg nem nyeri a böngésző-háborút a Communicator ellen, vagy amíg szőröstül-bőröstül fel nem vásárolja az egész Netscape-et... Ez pedig azt jelenti, hogy az összes gyártó saját MMX2-i mind-mind megkapják a Direct3D támogatását.



Szóval nagyjából ez most a helyzet processzor-téren, szabad a pálya, a lámpa mindenkinek zöld, győzzön a jobb! Végezetül lássuk a versenyzőket, azaz a '98-ban megjelenő új processzorokat.

Az Intel az év közepén jön a még nem MMX2-es, Deschutes kódjelű új Pentium2-vel, majd talán még ez év végén a már említett Katmai-jal.

Az AMD '98 első negyedére ígéri a 233 és 300 MHz-es K6-3D-t, majd őszre a továbbfejlesztett verziót, K6-3D+ néven.

Aránylag új versenyző a Centaur, március magasságában dobja piacra az IDT Winchip C3A-t, 266 Mhz-cel (ami az ígéretek szerint a számítási műveletek 80%-ában gyorsabb lesz, mint egy azonos kategóriájú Intel), majd félévente egy-egy újabb verziót.

A Cyrix az év második felében hozza a Cayanne-t, saját MMX-FP rendszerével, ami állítólag megegyezik az MMX2-vel, csak előbb készül el.

Nem egészen ez a kategória, de szót kell ejtenünk az Intel és a Hewlett-Packard közös fejlesztésében, 2000-ben megjelenő Mercedről, ami az immár 20 éve létező x86 processzor-generáció uralkodásának a végét jelent(het)i. Valódi 64 bites architektúra, gigahertz feletti órajelek és persze teljes inkompatibilitás – hát majd meglátjuk...

Hancu



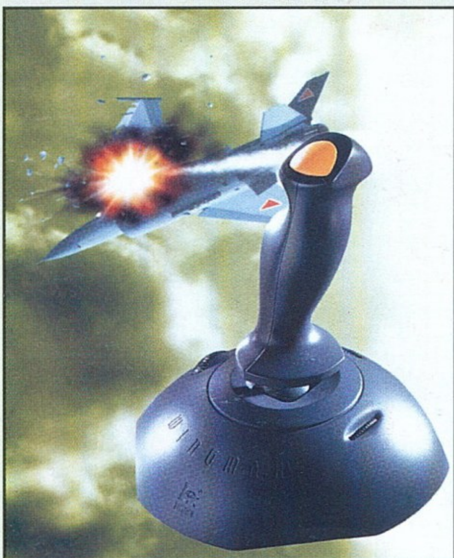
Joystick teszt

Logitech joystick-ok bemutatása

A nagyobb PC-s gyártók egyre inkább megpróbálnak több lábon állni, és ez a trend alól a Logitech sem jelent kivételt. Korábban kizárólag profi mouse-ok gyártásával foglalkozott, de azóta termékpalettáját és gyártását kibővítette. Felvásárolta konkurensét a Dexxa-t, és elkezdett más perifériákat is gyártani, mint pl. scannereket, külső kép-digitalizálót (Snappy) és végül joystick-okat is. Mára a joystick-ok egész sorát kínálja, és termékei egészen népszerűvé váltak világszerte. Az ok egyszerű: a mouse-gyártás során, precíziós mechanika terén összeszedett tapasztalatait kiválóan tudta kamatoztatni a joystick-oknál is. Az első joystick-juk a Logitech Wingman volt, melyet repülőszimulátorokhoz szántak elsősorban, és ezt követték a különféle speciális területre (pl. 3D akciójátékokhoz) ajánlott termékek. Most a Logitech Joystick-jai közül szeretnék néhányat bemutatni.

Wingman

A Logitech Wingman, mint említettem a Logitech első kísérlete volt joystick téren, és elég jól sikerült. Ez a joystick, mint neve is mutatja, alapvetően repülőgépszimulátorokhoz ajánlható, mert nagyon érzékeny, és viszonylag könnyen elmozdítható a kar





(kicsi az ellenállása). A Wingman-en két tűzgomb és egy tolóerő (throttle) kontroller kapott helyet. Az irányítókar design-ja nagyon ergonomikus, fogása hosszabb időn sem fárasztja el a kezet. A rajta levő nagyméretű gombok érintése elég puha, ettől nagyon kényelmesek lesznek, ennek ellenére nagyon pontosan kapcsolnak, mindig érezhető a kapcsolási pont, ami alapvető elvárás. Azirányítókar bekalibrálása nem jelentett gondot- csatlakoztatás és a teszt indítása után bármiféle állítás nélkül beállt középre. A Wingman-t a szimulátorokon kívüli, azoknál intenzívebb, hevesebb mozgásokat igénylő játékokkal (pl. Test Drive 4) kipróbálva az előzőekhez hasonlóan nagyon meg voltam elégedve precizitásával, de a könnyed mozgatás miatt kissé irányíthatlanná váltak e játékok vele. Amit még e joystick-ról érdemes elmondani, hogy egy nagyon masszív, és kellően nehéz fém talpa van, mely miatt nagyon megbízhatóan fekszik az asztalon, nem csúszkál el túl könnyedén.

Wingman Light

A Logitech Wingman Light egyik oldalról kistestvére, másik oldalról továbbfejlesztése az eredeti Wingman-nek. Kistestvér, hiszen lekerült róla a Throttle-kontroller , és elhagyták a nehéz fémtalpat. Ez utóbbit gumi szívókorongokkal helyettesítették, mely már bevált módszernek számít jópár éve. Újdonságnak számít a Wingman Light esetében az autofire-kapcsoló is, mely a joystick alján kapott helyet. A Wingman Light-ban alkalmazott technika megegyezik elődjével, így az ott elmondott tulajdonságok, mint könnyed mozgatás, precizitás, gyors és pontos kalibráció jellemzik.

ThunderPad Digital

A ThunderPad Digital a Logitech első gamepad-je, melynek egyedi design-ja nagyon látványos. A fekete alapszín és az ezen levő piros gombok messziről is feltűnően cool benyomást keltenek. A gamepad formája áramvonalas, mindenütt lekerekített, ezáltal jól beleillik bárkinek a kezébe. A nyolcirányú irányító-pad mellett összesen nyolc tűzgomb kapott rajta helyet. A gombok közül DOS alatt 6 használható független tűzgombként és kettő turbo fire-ként, míg Windows95 alatt mind a 8 gomb individuálisan bekonfigurálható. Windows95 alatt a hozzáadott egyszerű program segítségével minden egyes gomjára beállíthatók billentyűzetfunkciók, így minden játékban kihasználhatók a sok tűzgomb előnyei, elég csak az EASports sorozat idei darabjait említeni. A ThunderPad Digital gombjai elég kemények, de a kapcsolási pontok itt is egyértelműen érezhetők, így gyors és precíz irányítás valósítható meg segítségükkel.



Wingman Warrior

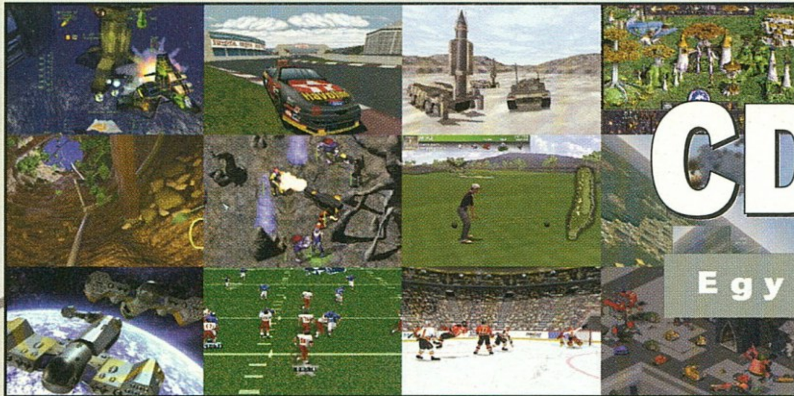
A Logitech egyik viszonylag új terméke a Wingman Warrior, melyet a repülőgépszimulátorok mellett főleg az akciójátékok kedvelői számára alakítottak ki. A Wingman Warrior a Wingman Extreme flightstick alapjaira épül. Az irányítókar nagyon ergonomikus kialakítású, ezen belül fontos kiemelni a kéz számára elhelyezett támasztékot, amely biztosítja, hogy huzamosabb játék esetén sem fárad el a csuklónk. Az irá-

nyítókaron a trigger mellett három másik tűzgomb kapott helyet bal oldalon félkörívben és rákerült egy repülős joynál elmaradhatatlan hat switch is – a gombok természetesen programozhatóak a mellékelt programmal. A Wingman Warrior újdonsága a joy bal oldalán elhelyezett SpinControl nevet viselő kis tekerő, amely miatt a gameport mellett a soros porthoz is csatlakoztatni kell a joystickot. A Spin Control a 3D akciójátékoknál jön kapóra, ennek segítségével gyors és pontos forgás lesz lehetséges és a joystick oldalirányú húzására az eddigi forgatás helyett rákerülhet a strafe. A Wingman Warriornál elsősorban az volt érdekes számomra, hogy mennyiben lehet a jól bevált mouse-os irányítást helyettesíteni a joystickkal, vajon jobb lesz-e? A válasz kettős: az oldalirányú mozgás így nagyon dinamikus és pontos lesz. Profin meg lehet oldani, hogy körbe-körbe rohanunk miközben mindig a kör közepe (az ellenfél) fele nézünk. Az irányítókaron levő tűzgombok megfelelő programozásával beállítható az ugrás, guggolás, fegyverváltás és a körbe-, le-, felnézés funkciója. Ez utóbbi az, ami talán egérrel még mindig egyszerűbb, mert könnyebb és gyorsabb mozgatható. A Logitech Warrior azt hozza, amit ígér: egy megbízható szimulátor-joystick mellett akciójátékos hétköznapjainkban is hasznos segítség lehet ellenfeleinkkel szemben.

Logitech Snappy

A Logitech Play Snappy egy video képdigitalizáló, amelyet a parallel porthoz kell csatlakoztatni és bármilyen PAL videoforrásból érkező jelből képet készíthetünk vele. A Snappy egyedülállónak számít az árkategóriájában, hiszen akár 1500×1125 képpont felbontású képet tud grabbelni 16,7 millió színben. Ezt úgy érték el, hogy a standard video-digitalizáló chipsetek használata helyett a Play cég kifejlesztett egy saját chipet, a HD-1500-at, amely a standard megoldással ellentétben nem vágja meg a beérkező jelek sávszélességét 2,5 megahertz-re, így jóval magasabb felbontású és színmélységű képek készítére képes. A hozzáadott software is tartalmaz néhány újítást, pl. software-es Time Base Correctiont. Összességében a számos újítás együttes hatásaként a Snappy nagyon nagy felbontású, igen kontrasztos képet tud leszedni, amely bármely alkalmazásban tovább felhasználható. A Snappy-hez a képlopó szoftver mellett adják a Kai's Power Goo-t is.





CD tartalom

Egy kis segítség a CD-hez

Az elkövetkező oldalakon a ZED CD mellékletén található játékokról és egyéb programokról olvashattok rövid ismertetőket. Remélhetőleg ezek az információk segítenek eligazodni a korongon.

A CD-re ezúttal is elsősorban Windows 95-ös játékok kerültek. Ennek oka továbbra is az, hogy a játékkiadó cégek manapság szinte kizárólag Windows 95 programokkal foglalkoznak. Ennek ellenére mindent megtettünk annak érdekében, hogy minél több DOS-os játék is legyen a korongon, gondolva a Windows 95-tel nem rendelkező olvasókra is.

A játékdemók mellett mostantól közkívánatra vegyes segédprogramok is felkerülnek (UTILITY alkönyvtár) a CD-re, melyek listáját megtalálhatjátok a 98. oldalon. A SCENE könyvtárban a tavalyi év végének főbb party-jairól válogattunk demókat, intrókat, grafikákat és egyebeket. Néhány MPEG Layer 3 audio file is található a CD-n: az MPEG3 könyvtárban Bjorn Lynne-nek, a Team 17 zenészének alkotásai közül hallgathatsz meg párat, valamint két számot találsz a Riot: Mobile Armor című program audio trackjéből. Reméljük, a CD tartalmával mindenki elégedett lesz, de minden kritikát, javaslatot szívesen fogadunk.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.03 90-napos próbaverziója található meg, Windows 95 alá. Installálásához futtasd a CD-ről a CP32E403.EXE file-t, mely a UTILITY\NETSCAPE könyvtárban található. Miután felinstalláltad a böngészőt, nyisd meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala.

Újdonság: ha már van egy böngészőprogram installálva, és az autorun funkciót is engedélyezted a rendszeredben, akkor a CD behelyezésekor automatikusan betöltődik a keretrendszer intrója.

Fontos tudnivalók

A legtöbb Windows 95-ös programnak szüksége van a DirectX kiegészítésre. Az 5-ös verzió megtalálható a CD-n a UTILITY\DIRECTX5\DIRECTX könyvtárban, ahonnan a DXSETUP.EXE-t elindítva telepítheted fel rendszeredre.

A programok installálásához a keretrendszerben kattints a játéknál lévő kis CD-ikonra, vagy az itt található táblázatból keresd ki, melyik file-t kell elindítanod vagy kitömörítened. Ha a böngészőből szeretnéd installálni a programot, akkor a kattintás után megjelenő ablakban két lehetőség közül választhatsz:

- *Open it* (Megnyitás)
- *Save it* (Lemezre mentés)

Installáláshoz válaszd az *Open it* opciót, majd nyomd meg az OK gombot.

Ha a játékdemo egy ZIP file-ban van, akkor fontos, hogy legyen a gépeden egy unzip program, amivel ki tudod tömöríteni. A CD-n a UTILITY\TOMORITO könyvtárban található WinZip (winzip95.exe) illetve PKZip (pk250w32.exe) programok pontosan megfelelnek erre a célra. A WinZip ablakában az Extract gomb megnyomásával és a célkönyvtár megadásával indíthatod a kitömörítést.

Falcon 4.0

MicroProse/Repülőgép-szimulátor
Extra: 3D gyorsító támogatás

Egy rendkívül realisztikus repülőgép-szimulátor, melyben egy F-16-os gépet irányíthatunk. A program az 1987-ben indult, nagysikerű Falcon sorozat legújabb része. A játék számos 3D gyorsítókártyát támogat,



A játékdemók a következő file-ok indításával installálhatók:

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Op.rsz.	Min.	HD-fogl.
Agressive! 1.0	akcio\agressiv\agress.zip	Akció	Win95	486, 8MB	2 MB
Air Warrior III	szimul\airwarr3\aw3demo.exe	Repülőszimulátor	Win95	P90, 16MB	34 MB
Andretti Racing	szimul\andretti\andretti.exe	Autószim.	Win95	P90, 16MB	23 MB
Archimedean Dynasty	akcio\archimed\addemo.exe	3D akció	DOS	P90, 16MB	23 MB
Armored Fist II	szimul\af2\setup.exe	Tankszimulátor	Win95	P120, 16MB	25 MB
Balls of Steel	egyeb\bosteel\bossw10.exe	Flipper	Win95	P100, 16MB	17,5 MB
Carmageddon SP X-Mas	akcio\carmxmas\splatdem.zip	Autóverseny	DOS	P90, 16MB	101 MB
Catz II	egyeb\petz_ii\catz2dem.exe	Virtuális háziállat	Win95	P75, 8MB	10 MB
Dogz II	egyeb\petz_ii\dogzdemo.exe	Virtuális háziállat	Win95	P75, 8MB	10 MB
Dynamite Joe	akcio\dynamjoe\dj32_2.exe	Akció	Win95	486, 8MB	2.5 MB
Falcon 4.0	szimul\falcon4\f4demo*.zip	Repülőszimululátor	Win95	P166, 32MB	50 MB
Final Liberation	strat\finallib\fldemo.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	18 MB
Frogger 3D	akcio\frogger\frogger.exe	Arcade	Win95	P90, 16MB	5,5 MB
F-22 Raptor	szimul\f22raptr\setup.exe	Repülőszimulátor	Win95	P90, 16MB	18,5 MB
Genocide	akcio\genocide\gdemo095.exe	Akció	Win95	P90, 8MB	12 MB
Jack Nicklaus 5	sport\jn5golf\setup.exe	Golf	Win95	P120, 16MB	45 MB
Lords of Magic	kaland\lordsofm\setup.exe	Kaland	Win95	P90, 16MB	22 MB
NCAA Football '98	sport\ncaa98\ncaa98.exe	Amerikai foci	Win95	P133, 16MB	21 MB
NHL '98	sport\nhl98\nhl98dem.exe	Jégkorong	Win95	P90, 16MB	12 MB
PC Bert	akcio\pcbert\pcbert.zip	Arcade	DOS	386	1,5 MB
Quiver	akcio\quiver\qp15demo.exe	3D akció	DOS	P75, 8MB	6,5 MB
Shadow Master	akcio\shadowm\shadowm.zip	3D akció	Win95	P166, 16MB	34 MB
Sid Meier's Gettysburg!	strat\gettysb\smgdemo.exe	Stratégia	Win95	P90, 16MB	20 MB
Space Empires III	strat\spaceemp\se3.exe	Stratégia	Win95	486, 16MB	10 MB
Star Command Deluxe	strat\starcom\deluxe.zip	Stratégia	Win95	P90, 16MB	32 MB
Star Command Revol.	strat\starcom\starcom.zip	Stratégia	DOS	486, 16MB	16 MB
Virtual Jigsaw	egyeb\vjigsaw\vjdemo.exe	Puzzle	Win95	P75, 8MB	6.5 MB
Virtua Cop 2	akcio\virtcop2\install.exe	Akció	Win95	P90, 16MB	15 MB
War, Inc.	strat\war_inc\wardemo.exe	Stratégia	DOS	P90, 16MB	25,5 MB
WC Prophecy	akcio\wingcomp\demowc.exe	Űrhajós akció	Win95	P166, 32MB	45 MB
Youngblood	akcio\youngbld\ybdemo.zip	Akció	Win95	P120, 16MB	22 MB
Zork Grand Inquisitor	kaland\zork_g_i\setup.exe	Kaland	Win95	P90, 16MB	47 MB

hardverigénye elég magas, 3D kártya nélkül minimum P166 szükséges a futtatásához, 32 MB RAM-mal.

A demo installálása:

Az installáláshoz hozz létre egy tetszőleges alkönyvtárat a winchesteren, tömörítsd ki ide WinZip-pel a CD SZIMUL\FALCON4 könyvtárából az f4demo1.zip és f4demo2.zip file-okat (fontos, hogy olyan programot használj, melyek kezelik a hosszú fileneveket is!), majd indítsd el a setup.exe-t. Miután befejeződött az installálás, az először létrehozott alkönyvtárat letörölheted. (Ez a demo a keretrendszerből nem installálható)

Virtual Jigsaw
Southpeak Interactive/Puzzle

Egy teljesen egyedülálló játék, a puzzle számítógépesített változata. Többféle nehézségi fokozat közül választhatunk, állítható például a darabok mérete, formáik bonyolultsága, sőt, még a hátlap mintázata is. A „lehetetlen" fokozatot beállítva annyira kis részekből áll már össze a puzzle, hogy a megoldás első ránézésre valóban lehetetlennek tűnik. Szerencsére a program kérésünkre segítséget is ad egy-egy darab megfelelő pozícióba helyezésével.

A program kezelése egyszerű, egy puzzle-darabot a közepénél megfogva mozgathatunk a kívánt helyre. Ha a szélén fogjuk meg, akkor forgathatjuk, ha pedig kétszer kattintunk rajta a bal egérgombbal (vagy egyszer a jobbal), akkor a hátára fordíthatjuk (illetve vissza, ha előzőleg a hátán volt). Ha két darabot jól illesztünk egymáshoz, akkor azok attól kezdve egyként fognak viselkedni.

Aggressive!
Shoot 'em Up

Shareware űrhajós shoot'em up játék.

Air Warrior III
Interactive Magic/Repülőgépszimulátor
Extra: Direct3D támogatás

Repülőgépszimulátor, melyet az interneten is játszhatunk, akár 100 másik repülőgép ellen. A demóban sajnos hálózati játék nincs, csak egy egyszemélyes küldetése.

Andretti Racing
Electronic Arts/Autóverseny

Az Electronic Arts új autóverseny-szimulátora. A demóban a amerikai Indycar bajnokság egyik futamán állhatunk rajthoz.



Armored Fist II
NovaLogic/Tankszimulátor

M1A2 Abrams tankszimulátor, mely a VoxelSpace 2 engine-t használja (ugyanazt, mint a Comanche 3-ban volt). Bővebbet az *56. oldalon* olvashatsz a játékról.

Archimedean Dynasty (MS-DOS)
Blue Byte/3D akció
Extra: 3Dfx támogatás



Az Archimedean Dynasty újonnan kiadott demója már tartalmazza a 3Dfx kártyák támogatását is. Aki még nem hallott róla, annak annyit érdemes tudnia, hogy ez egy víz alatti világban játszódó 3D akciójáték. A demóban négy pálya kipróbálására van lehetőség, 15 perces időkorlátozással. (A 3Dfx-es program a Glide legalább 2.42-es verzióját igényli.)

Balls of Steel
GT Interactive/Flipper

Öt asztalt tartalmazó flipper a Duke Nukem készítőitől. A 30 napig működő shareware verzió egyet tartalmaz a pályák közül.

Carmageddon Splat Pack X-Mas Special Edition (MS-DOS)
SCi/Autóverseny
Extra: 3Dfx

A Carmageddon-hoz kiadott, új pályákat és autókat tartalmazó Splat Pack exkluzív karácsonyi verziója a Sales Curve Interactive-tól. Ez a demo már tartalmazza a 3Dfx gyorsítókártyák támogatását is.

Dynamite Joe
Akció

Egy egyszerű, de jópofa kis játék, egy labirintusban kell menekülnünk a ránk támadó ellenség elől.

F-22 Raptor
NovaLogic/Repülőgépszimulátor

A licensz-jogok miatt heves vitákat kiváltó új F-22 Raptor szimulátorok közül ezt a változatot a NovaLogic adta ki. *(51. oldal)*

Final Liberation
S.S.I./Stratégia

Stratégiai játék a Warhammer 40.000 világában. A demo a gyakorló küldetést tartalmazza. (Kitömörítés után az epicdemo.exe-t kell futtani.) *(42. oldal)*

Frogger
Hasbro/3D ügyességi
Extra: 3D gyorsító támogatás

Az örökzöld Spectrumos játék PC-s változata. Egy békával kell ugrándoznunk, füves réteken, a folyón úszkáló farönkökön, vagy az autópályán.

Genocide
Kaos Kontrol/Akció

Abuse-szerű mászkálós-lövöldözős akciójáték. A kurzorral irányíthatjuk szereplőnket, és az egérrel célozhatunk az ellenségre.

Jack Nicklaus 5
Electronic Arts/Golf
Profi golfjáték, három pályával.

Lords of Magic
Sierra/Stratégia

Fantasy stratégiai játék, melyben harcossal, varázslóval vagy tolvajjal bejárhatjuk erdőt-mezőt, és kalandozhatunk.



NCAA Football '98
Electronic Arts/Amerikai foci
Sportjáték az amerikai foci kedvelőinek.

NHL '98
Electronic Arts/Jégkorong

Az EA új programja, az eddiginél sokkal szebb grafikával, aprólékosabb kidolgozással. Igazi amerikai hoki, verekedésekkel és kiállításokkal.



PC Bert (MS-DOS)
Akció

A Commodore 64-es Pogo Joe-nak valamivel egyszerűbb PC-s verziója.

Petz II
Mindscape/Virtuális háziállat

A PC-re már jópár éve megjelent a Dogz és a Catz, melyekben egy kutyát vagy egy macskát idomíthattunk Windows-unk munkafelületén. Az új részek felújításai a régi programnak, de a teljes verzió számos újítást is tartalmaz (például az eddigi egy helyett egyszerre már két kisállatunk is lehet).

Quiver
ESD Games/3D akció

Egy Doom-klón shareware verziója, mely a játékból az első epizódot tartalmazza.

Shadow Master
Psygnosis/3D akció

Érdekes fantasy-világban játszódó játék.

Sid Meier's Gettysburg!
Firaxis/Stratégia

Sid Meier új fejlesztőcsapatának, a Firaxis-nek az első programja. A játék az amerikai polgárháború csatáit eleveníti fel. A demo hármat tartalmaz a játékban lévő ütközetek közül. (Installálás után a Lee.exe file-t kell futtatni a winchesterről.)

Space Empires III
Űrstratégia (shareware)

Star Command
GT Interactive/Stratégia

Ez is egy űrbeli stratégiai játék, melynek demójában a gyakorló küldetést (Basic training) próbálhatjuk ki, valamint a (maximum négyszemélyes) hálózati játékot. A CD-n megtalálható az új, Windows 95-ös (Deluxe), és a régebbi, DOS-os verzió demója is. (Ez utóbbinak a kitömörítésénél a pkunzipnek adjuk meg a -d paramétert, hogy az alkönyvtárakat megfelelően tömörítse ki.)


Wing Commander Prophecy


Youngblood

A ZED 1998/2-es CD-jén található segédprogramok, és installálásához szükséges programok

Acrobat Reader 3	acroread\setup.exe	Utility a PDF file-ok olvasásához (Windows 95 verzió)
Arachne 1.2beta6	internet\arcn12b6.exe	WWW böngészőprogram DOS-hoz. Otthoni felhasználásra ingyenes
ARJ 2.60	tomorito\arj260x.exe	Az ARJ tömörítő legújabb verziója, mely Windows 95 alatt hosszú fileneveket is kezel
BulletProof FTP 1.03	internet\bpftp103.exe	FTP program, mely a megszakadt letöltéseket is kezeli
DirectX 5	utility\directx5\dxsetup.exe	DirectX 5 kiegészítés Windows 95-höz (a legtöbb játékhoz szükséges a DirectX)
F-Prot Prof. for Win95 v3.0	virusirt\f9300.exe	Az F-Prot vírusirtó Windows 95-ös változatának kipróbálási verziója
HyperCam 1.20d	grafika\hycm120d.zip	Shareware AVI videofelvevő program
HyperSnap DX 3.07	grafika\hsdx307.zip	Képlopó program Windows 95-höz, shareware verzió
Irtó 1.58e	virusirt\irto158e.zip	Freeware vírusirtó
MPEG L3 Encoder	zene\l3v272d1.zip	DOS-os utility MPEG Layer 3 audio file-ok készítésére (shareware)
MP3 Compressor	zene\mp3comp.exe	MPEG Layer 3 tömörítő Windows 95-höz
Netscape Communicator Prof. 4.03 for Win95	netscape\cp32e403.exe	A Netscape Communicator böngészőprogram 90 napos próbaverziója
PKZip for Windows (16 bit)	tomorito\pk250w16.exe	A PKZip tömörítő Windows 3.1-hez készült verziója
PKZip for Windows (32 bit)	tomorito\pk250w32.exe	A PKZip tömörítő Windows 95-höz készült verziója
PKZip 2.04g	tomorito\pk204g.exe	Tömörítőprogram
Powertoys for Windows 95	egyeb\powertoy.exe	Hasznos segédprogramok Win95-höz.
QPV 1.7e	grafika\qpv17e.zip	Képnézegető, nagyon sok formátumot ismer (shareware)
QuickView Pro 2.20	grafika\qvpro220.zip	A QuickView védett módú (protected mode) verziója, az 1.03-asnál jobb képességekkel
QuickView 1.03a	grafika\qv103a.zip	Shareware képnézegető (GIF, PCX stb.) és hang-lejátszó (pl. WAV)
RAR 2.02 for DOS	tomorito\rar202.exe	RAR tömörítőprogram DOS-hoz.
RAR 2.02 for OS/2	tomorito\rar202p.exe	RAR tömörítőprogram OS/2-höz.
SciTech Display Doctor 6.0	grafika\sdd60.exe	Gyors VESA driver + utility-k (Windows 95+DOS, shareware)
SciTech Display Doctor 6.0	grafika\sdd60-d.zip	Gyors VESA driver (DOS verzió, shareware)
Terminate 5.00	egyeb\term500.zip	Kommunikációs program DOS alá.
TB Anti-Virus 8.04 for DOS	virusirt\tbav804.zip	Shareware vírusirtó.
TB Anti-Virus 8.04 for Win95	virusirt\tbw95804.zip	Shareware vírusirtó.
Typograf	egyeb\typo95e.zip	Shareware segédprogram TTF fontok megnézéséhez
Under Construction 98 2.02	internet\uc982b.exe	HTML szerkesztő program 30 napos próbaverziója
Video for Windows	vfw\setupvfw.exe	AVI lejátszó kiegészítés Windows-hoz
WinAmp 1.64	zene\winam164.exe	Utility MPEG Layer 3 file-ok lejátszására Windows 95-höz (shareware)
WinZip for Windows 3.1	tomorito\winzip31.exe	PKZip kompatíbilis tömörítőprogram Windows3.1-hez
WinZip for Windows 95	tomorito\winzip95.exe	PKZip kompatíbilis tömörítőprogram Windows 95-höz
XTC-Player 0.97c	zene\xtcp097c.zip	Zenelejátszó program DOS alá, sok formátumot ismer, még MP3-at is

Virtua Cop 2
Segasoft/Akció

Lövöldözős 3D akciójáték, mely játékmenetében a jó öreg MadDog McRee-re emlékeztet, grafikája viszont vektoros.

WAR, Inc. (MS-DOS)
Interactive Magic/Stratégia

Egy új stratégiai játék a C&C stílusában. A demo egy küldetést tartalmaz. A megszokottól eltérő, hogy a csapatokat a jobb egérgombbal tudjuk kiválasztani.

Wing Commander Prophecy
Origin/Akció
Extra: 3Dfx támogatás

A sorozat ötödik része. Ez a demo már nem csak 3D gyorsítókártyával fut. (3Dfx használatakor a Glide minimum 2.43-as verziójára van szüksége a programnak.)

A shareware programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatóak szabadon, mindenféle ellenszolgáltatás nélkül. Ezen időtartam lejárta után a további használathoz regisztráltatni kell őket az adott program kiadójánál. A ZED ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza!
A CD-n található programos tartalmáért a kiadó semmilyen felelősséget nem vállal!

Youngblood
GT Interactive/Akció

Irányításában leginkább a Warcraft-ra emlékeztető akciójáték, RPG elemekkel.

Zork Grand Inquisitor
Activision/Kaland

Csodálatos grafikájú kalandjáték, a Zork sorozat legújabb része. *(32., 84. oldal)*

Dark Reign kiegészítések

A DARKREIG alkönyvtárban számos kiegészítést találhatsz a Dark Reign-hez. Soksok új pálya, csapat, és pár teljes konverzió (új grafikákkal, egységekkel stb.) vár itt rád.


Zork Grand Inquisitor

Az Ön nyerő partnere!

ACOMP Pentium II 233



- Pentium II 233 MHz
- Intel 440 LX chipset, AGP kártyahely
- 64MB EDO RAM
- 1,44MB floppy drive
- 6500MB merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM
- SoundBlaster AWE 64
- 2 db aktív hangfal
- Diamond FireGL 1000 Pro 4MB RAM-mal
- 56.600bps belső modem
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 294.900 Ft

Kiegészítő csomag:

- EPSON STYLUS Color 300 nyomtató
- 17" SONY 200ES (80kHz, 0.25, Trinitron)

Nettó ár: 164.800 Ft

ACOMP P-166 MMX



- Intel Pentium MMX 166MHz processzor
- 32MB EDO RAM
- 1,44MB floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit-es hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- Minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 119.900 Ft

Kiegészítő csomag:

- EPSON STYLUS Color 300 nyomtató
- 56600bps belső Voice Fax modem

Nettó ár: 46.900 Ft

Minden számítógépünkre ingyenesen telepítünk DOS-t, vírusirtót, rajzprogramot és 150MB játékprogramot!

Monitor ajánlatunk a '98-as év új modelje: 15" SONY Multiscan 100ES Nettó ár: 63.992 Ft

GERICOM



- 11.3" színes TFT SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 166MHz processzor
- 16MB RAM, 256KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 1400MB merevlemez
- 20x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit-es hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
- TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia
- Made in Germany

Nettó ár: 449.900 Ft

ACOMP Számítástechnikai Kft.

http://www.acomp.hu

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 156-6790
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

FAXBANK: 2-333-666/1477## (Aktuális árlistánk)

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig

Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!











